

Санкт-Петербургский государственный университет

ГУЛЬКОВА Ксения Михайловна

Выпускная квалификационная работа

**Коммуникативные стратегии креолизованного художественного текста
(на материале датского языка)**

Уровень образования: магистратура

Направление 45.04.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа ВМ.5810. «Лингвистические проблемы
скандинавистики и нидерландистики»

Научный руководитель:

доцент, Кафедра скандинавской и нидерландской филологии,
Ломагина Анастасия Всеволодовна

Рецензент:

доцент, ФГБОУВО
«Российский государственный
педагогический университет
им. А.И. Герцена»
Осьмак Наталья Андреевна

Санкт-Петербург

2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
1. Теоретические основы исследования коммуникативных стратегий и креолизованного текста.....	7
1.1 Теоретические основы коммуникативных стратегий	7
1.2 Теоретические основы креолизованного текста.....	14
1.2.1 Определение и классификация креолизованных текстов.....	14
1.2.2 Средства достижения коммуникативных стратегий в креолизованном художественном тексте	18
1.3 Графический роман как креолизованный текст	23
1.3.1 Определение, история, компоненты графического романа	23
1.3.2 Особенности вербального и визуального языков графического романа	34
2. Коммуникативные стратегии в графическом романе «Pssst!» Анnette Херцог и Катрине Кланте.....	39
2.1 Коммуникативные стратегии при изображении внутреннего мира протагониста.....	43
2.2 Коммуникативные стратегии при изображении окружающего мира протагониста.....	52
3. Коммуникативные стратегии в графическом романе «Jammers Minde» Аллана ван Хансена	67
3.1 Коммуникативные стратегии исторической достоверности.....	67
3.2 Внутритекстовые коммуникативные стратегии	70
Заключение	80

Список литературы	83
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	89
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	90
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	91
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	92
ПРИЛОЖЕНИЕ 5	93
ПРИЛОЖЕНИЕ 6	94
ПРИЛОЖЕНИЕ 7	95
ПРИЛОЖЕНИЕ 8	96
ПРИЛОЖЕНИЕ 9	97
ПРИЛОЖЕНИЕ 10	98

Введение

Коммуникативная функция — одна из основных составляющих существования языка, реализующаяся в обмене информацией между людьми. Лингвистические исследования, посвящённые коммуникативной функции языка, благодаря совершённому повороту в сторону антропоцентризма рассматривают коммуникативные стратегии как один из основных объектов анализа.

В связи со стремительным увеличением и усилением роли визуальной информации в коммуникации — за счёт того, что визуальный объект по сравнению с вербальным языком обладает таким преимуществом, как возможность передачи большого объёма информации в сжатой форме — появились смешанные вербально-визуальные формы, в которых паралингвистические средства оформления текста приобрели особую значимость — паралингвистически активные тексты (Е.Е. Анисимова). В данном исследовании используется термин «креолизированный текст», предложенный Е.Ф. Тарасовым и Ю.А. Сорокиным для обозначения текстов, структура которых состоит из вербального и невербального языков. Исследование проводилось на материале графических романов как одной из форм креолизованного текста.

Графические романы всё плотнее входят в жизнь современного человека, особенно молодёжи. При этом в силу своей новизны графические романы, как один из видов креолизованного текста, в настоящее время изучены мало, и потому представляют особый интерес для изучения в контексте использования авторами коммуникативных стратегий.

Целью настоящего исследования является выявление коммуникативных стратегий и средств их реализации в подростковом и историческом графических романах как полностью креолизованном тексте. Для достижения цели нужно выполнить ряд следующих задач:

1. Сформировать теоретическую научную базу исследования о коммуникативных стратегиях в целом, лингвистических особенностях креолизованного текста и графическом романе как одной из форм креолизованного текста.

2. На основании анализа содержания и языка двух графических романов выделить основные лингвостилистические и паралингвистические средства и типы их взаимодействия.

3. Определить коммуникативные стратегии, реализуемые с помощью этих средств.

4. Сделать выводы о том, какие коммуникативные стратегии используются в креолизованном художественном тексте на примере графического романа и с помощью каких средств они достигаются.

Объект исследования — коммуникативные стратегии.

Предмет исследования — коммуникативные стратегии в креолизованном художественном тексте на датском языке.

Материалом для исследования послужили тексты графических романов: «Pssst!» («Пссст. Кто я?» в русском издании) Аннете Херцог и Катрине Кланте (2016) и «Jammers Minde» («Скорбные воспоминания») Аллана ван Хансена (2019).

Роман «Pssst!» рассказывает о двенадцатилетней девочке Виоле и её взрослении, раскрывая в дневниковой форме сложности и проблемы, связанные с превращением из ребёнка во взрослого человека.

Роман «Jammers Minde» — это исторический графический роман, созданный на основе мемуаров внебрачной дочери короля Кристиана IV Леоноры Кристины Ульфельдт (1621-1698).

Целевой аудиторией обоих романов являются подростки, хотя романы принадлежат к разным жанрам.

Исследование опирается на работы о креолизованных текстах в общем (Е.Е. Анисимова, Е.Ф. Тарасов и Ю.А. Сорокин) и графических романах и

комиксах в частности (С. Макклауд, Н. Кон), а также на работы по коммуникативным стратегиям (О.С. Иссерс).

Основные **методы**, использованные для анализа: метод сплошной выборки и методы семантического и стилистического анализов.

Новизна этого исследования прежде всего состоит в том, что тема коммуникативных стратегий и их реализации в художественных текстах, сочетающих вербальный и визуальный языки, не достаточно изучена в связи с относительной новизной явления графического романа.

Актуальность связана, в первую очередь, с растущей популярностью и претензией на «серьёзность» этого вида литературы, преодолевающей разрыв между комиксом, как частью массовой культуры, и качественной подростковой литературой.

Работа прошла частичную **апробацию** на Молодёжной конференции в СПбГУ (20 апреля 2021г., тема «Лингвостилистические и паралингвистические средства изображения внутреннего мира подростка (на примере датского графического романа «Pssst!» А. Херцог)»). Часть исследования легла в основу научной статьи «Авторская стратегия создания образа эпохи в историческом графическом романе (на примере романа А. ван Хансена «Скорбные воспоминания», Дания, 2019)» в соавторстве с А.В. Ломагиной в журнале «Исследования языка и современное гуманитарное знание» [Ломагина, Гулькова, 2021].

1. Теоретические основы исследования коммуникативных стратегий и креолизованного текста

1.1 Теоретические основы коммуникативных стратегий

Объектом исследования выступают коммуникативные стратегии, которые рассматриваются на разных уровнях в теоретических лингвистических работах.

Данное явление является сложным лингвистическим феноменом, представляющим большой интерес для проведения исследований. Современная теория коммуникации оперирует понятием «коммуникативной личности» в русле антропоцентрического подхода к процессу коммуникации, которая в течение всей своей жизни участвует в бесконечном количестве актов коммуникации. Коммуникативная личность, так же, как и «языковая личность» представлена на трех уровнях:

- вербального опыта — функциональный параметр;
- социального опыта — когнитивный параметр;
- ситуативного опыта — мотивационный параметр, включающий намерения коммуниканта, опыт и коммуникативные установки [Кашкин, 2020, с.159].

Изначально Карл Бюлер выделял три главных компонента (говорящий, адресат и внешняя ситуация) [Бюлер, 1993]. Однако согласно Р. Якобсону любой коммуникативный акт состоит из следующих основных компонентов:

- адресант (инициатор коммуникативного акта);
- сообщение (отправляемая информация);
- адресат (получатель сообщения);
- контекст (который адресат должен воспринять);
- код (знакомый адресанту и адресату);
- контакт (психологическая связь между участниками коммуникативного акта, которая позволяет установить и поддерживать коммуникацию).

Каждому элементу соответствует определённая функция языка, которые в сообщении находятся в различной иерархии друг с другом. *Эмотивная* (экспрессивная) функция (сосредоточенная на адресанте) заключается в прямом выражении отношения адресанта к тому, что он говорит, и связана со стремлением добиться определённой реакции у адресата. Эмотивный слой языка по большей части представлен междометиями, окрашивающими сообщения на звуковом, лексическом и грамматическом уровнях. *Конативная* функция ориентируется на адресата и может выражаться повелительным наклонением и/или звательной формой. В отличие от повествовательных предложений повелительные не могут быть истинными или ложными. *Референтивная* функция относится к предмету, о котором идёт речь в сообщении, и связана с отношением к референту или контексту. С помощью *фатической* функции проверяется наличие связи с реципиентом и устанавливается, необходимо ли прервать или продолжить коммуникацию. Проверка осуществляется через обмен формулировками, единственное предназначение которых — поддержание коммуникации. *Метаязыковая* функция позволяет установить значение высказывания через определение единообразия кода. *Поэтическая* функция языка призвана обратить внимание на сообщение ради самого сообщения. По мнению Р. Якобсона, поэтическая функция наиболее важная в произведениях искусства [Якобсон, 1975].

В зависимости от используемого подхода меняется и определение коммуникативной стратегии, поэтому данное явление можно рассматривать с разных сторон.

Одно из определений процесса коммуникации предлагает американский исследователь коммуникации Эверетт Роджерс «Коммуникация есть процесс, посредством которого некоторая идея передается от источника к получателю с целью изменить поведение этого получателя. [Роджерс, Агарвала-Роджерс, 1980, с.15]. Таким образом, у коммуникации (общения) есть предполагаемая цель, которую преследует

коммуникатор. В зависимости от цели выбирается та или иная модель речевого поведения, тем самым обеспечивается успешная и, главное, эффективная межличностная коммуникация. Для того, чтобы акт общения в итоге оправдал ожидания и коммуникация состоялась, говорящим или пишущим применяется детерминированный коммуникативной стратегией определённый набор речевых средств и приёмов, которые способствуют реализации его интенции.

Таким образом, изучение коммуникативных стратегий исходит из предположения, что любой акт общения имеет цель и обладает структурой, состоящей из определённых ходов, определяющих течение диалога. Причём значение имеет не только лексическое значение реплик, но и функциональная направленность, учитывающая коммуникативную ситуацию и структуру диалога [Агаркова, 2012]. В широком же смысле в структурированность входят планирование всего процесса коммуникации и его воплощение соответственно личностным особенностям участников общения и конкретным условиям, сопровождающим общение.

В прикладных исследованиях термин «коммуникативная стратегия» появился не так давно — более активное использование понятия коммуникативной стратегии стало применяться на в 80-90-х годах на уровне изучения речевого общения [Баранов, Добровольский, 1997].

Т.А. ван Дейком коммуникативная стратегия описывается как «некая общая инструкция для каждой конкретной ситуации интерпретации» [ван Дейк, 1989, с.274]. С помощью той или иной коммуникативной стратегии могут достигаться как личные цели адресанта, так и общие социальные цели. По мнению исследователя, на выбор определённой линии речевого поведения влияет конкретная интенция коммуникатора, проявляющаяся в данной ситуации.

О. С. Иссерс развивает подход Т.А. ван Дейка и определяет коммуникативную стратегию как «комплекс речевых действий, направленных на достижение коммуникативной цели» [Иссерс, 2008, с.54].

По мнению исследователя, данное понятие связано с этапом планирования, когда определяется стратегия и намечаются предполагаемые тактики, средства и приёмы её достижения в соответствии с общей целью коммуникации. Из этого делается вывод, что процесс, определяющий способ достижения цели говорящего, предполагает «планирование процесса речевой коммуникации в зависимости от конкретных условий общения и личностей коммуникаторов, а также реализацию плана общения». Исследователь проводит параллель между лингвистикой и военным делом, в котором стратегия плотно связана с расчётами военных действий, только в языкознании Иссерс представляет это как подготовку к действиям, направленным или на сотрудничество, или на конфронтацию.

Единица анализа коммуникативных стратегий в работе Иссерс — диалогическое воздействие участников общения, то есть, минимальная единица взаимодействия. Анализ стратегии опирается на параметры коммуникативной ситуации: сведения о коммуникативном событии, информация об адресанте и адресате, позиции участников общения, условия, при которых акт общения будет успешным, коммуникативные ходы. Если определены условия, от которых зависит результат, то появляется возможность сделать прогноз вероятности того, что коммуникативная стратегия окажется эффективной. Так как в рассматриваемых актах общения участвует больше одного человека, то справедливо сказать, что акт общения — интерактивный процесс, и потому следует учитывать, что планирование коммуникативной стратегии включает не только построение последовательности высказываний, но и ответную реакцию адресата и его собственную коммуникативную стратегию.

Согласно Е.В. Клюеву, коммуникативная стратегия определяется как «совокупность запланированных говорящим заранее и реализуемых в ходе коммуникативного акта теоретических ходов, направленных на достижение коммуникативной цели» [Клюев, 2002, с. 196].

Ещё одно определение коммуникативной стратегии даёт Д.П. Гавра: «коммуникативная стратегия – это обобщенная согласованная схема коммуникативного поведения, в которой серия различных вербальных и невербальных средств используется для достижения цели субъекта коммуникации» [Гавра, 2011], и главное его преимущество — наличие в формулировке упоминания о вербальных и невербальных средствах.

Важно провести различие между коммуникативной и речевой стратегиями. Согласно А.Г. Салаховой, понятие речевой стратегии более узкое по отношению к коммуникативной, поскольку в составе речевой стратегии присутствует исключительно лингвистический компонент, тогда как коммуникативная стратегия может включать в себя и экстралингвистические средства достижения коммуникативной цели [Салахова, 2008, с.71]. Исходя из разницы между коммуникативной и речевой стратегией, С.В. Броженко даёт коммуникативной стратегии определение как совокупности речевой стратегии и экстралингвистических компонентов [Броженко, 2011].

Если в итоге цель коммуникативного акта не реализуется, значит, коммуникативная стратегия была построена неправильно. Согласно М. А. Кравцу, коммуникативные затруднения не исключены, но в целях их избегания могут осваиваться некоторые типы речевых действий и соответствующие им формулы. В случае, когда поставлено несколько целей, эффективность коммуникативной стратегии оценивается достижением максимального количества целей [Кравец, 2013, с.38]

Понятие коммуникативной стратегии можно расширить до коммуникативной стратегии как авторского замысла — одной из тех целей, ради которой написано художественное произведение. В таком контексте коммуникативная стратегия рассматривается как комплекс приёмов, которыми автор «программирует» процесс восприятия текста читателем [Мельничук, 2008, с.29].

Исходя из вышесказанного, этапы построения коммуникативной стратегии выглядят следующим образом:

1. Анализ параметров коммуникативной ситуации;
2. Выбор стратегии/модели поведения по результатам анализа;
3. Определение необходимых для достижения цели средств (вербальных и невербальных);
4. Достижение цели коммуникативного акта.

При выборе коммуникативной стратегии следует учитывать такие параметры, как: знание о коммуникативной ситуации, знание о соответствующей коммуникативной стратегии, знание об адресате. При недостатке исходной информации требуется продумывание дополнительных и альтернативных коммуникативных стратегий. В то же время М.Л. Макаров говорит, что коммуникативная стратегия отличается динамичностью и гибкостью, поскольку в процессе общения ей приходится подвергаться постоянной корректировке в зависимости от поведения оппонента и от изменяющегося контекста. Соотношение осуществляемого хода с предшествующими и их общее влияние на последующие — один из главных признаков стратегии. Важно отметить, что некоторые коммуникативные стратегии подвергаются ритуализации, из-за чего впоследствии за ролями закрепляются конкретные коммуникативные стратегии, соответствующие им цели и условия [Макаров, 2003].

Хотя коммуникативная стратегия определяется целью коммуникации, часто целей коммуникативного акта несколько, например, в случае, если стратегия направлена на выражение комплимента, то целью может являться не только передача восхищения, но и улучшение отношений между адресатом и адресантом, попытка улучшить получателю сообщения настроения и т.д. [Дементьев, 1997, с.37]

Определённые коммуникативные стратегии обладают национально-культурной спецификой, а потому человек в чужой социокультурной среде может сталкиваться с трудностями как при осуществлении собственных

коммуникативных стратегий, так и при интерпретации чужих (например, при комплименте) [Германова, 1993]. Трудности могут быть связаны и с отсутствием достаточного жизненного опыта, не позволяющим выбрать подходящую для ситуации коммуникативную ситуацию (при знакомстве, убеждении, выражении соболезнований и т.д.) [Мустайоки, 2015]. Также исследователь Н.Н. Кириллова замечает, что выбор коммуникативной стратегии в первую очередь обуславливаются ценностными ориентациями человека и его мировоззренческими установками — такими, как: отношение к окружающим, осознание места в обществе, предпочтение духовных или материальных ценностей и т.д. [Кириллова, 2012]. Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что для каждой культуры существует свой особый набор коммуникативных стратегий и средств, позволяющие оказать наиболее успешное воздействие [Карпова, Морева, 2010].

Как упоминалось выше, коммуникативные стратегии можно классифицировать по принципу направленности на сотрудничество или конфронтацию. И.Н. Борисова, в свою очередь, выделяет среди коммуникативных стратегий осознанные и подсознательные. Если первые изначально направлены на достижение той или иной практической цели, то вторые действуют в спонтанных коммуникациях и не определяются каким-либо планом [Борисова, 2009]. Тем не менее, вопрос классификации коммуникативных стратегий остаётся открытым до сих пор.

Таким образом, в данной работе коммуникативная стратегия, применительно к креолизованному тексту, рассматривается как комплекс вербальных и невербальных средств, предназначенных для достижения той или иной коммуникативной интенции, и в данной работе изучены как частные случаи речевых стратегий внутри креолизованного текста, так и коммуникативные стратегии, с помощью которых автор воздействует на читателя. По итогам изучения существующих исследований возможно сформулировать основные свойства коммуникативных стратегий: структурированность и прогнозируемость.

1.2 Теоретические основы креолизованного текста

1.2.1 Определение и классификация креолизованных текстов

Нарастание визуального присутствия в современной коммуникации, усиление зрительного компонента в передаче информации и некоторые его преимущества перед вербальным, способствовали возникновению интереса исследователей к двукомпонентным вербально-визуальным текстам. Полностью креолизованными называются такие тексты, которые созданы с помощью различных знаковых систем – в данном случае, знаков естественного языка и невербальных визуальных знаков, – и в которых вербальная часть не может существовать независимо от визуальной части как связное, цельное, завершенное сообщение [Анисимова, 2003, с. 8]. Структурно полностью креолизованный текст графического романа состоит из отдельных панелей – фрагментов, ограниченных рамкой и содержащих вербальный и визуальный компоненты или только визуальный компонент.

Так как графический роман имеет вербально-визуальную структуру, средства реализации коммуникативных стратегий можно разделить на три группы: **вербальные, визуальные и смешанные** (т.е. вербально-визуальные) тактики и приёмы.

Вербальные приемы соответствуют таковым в гомогенных вербальных художественных текстах: это такие лингвистические средства, как вербальные повторы, оценочная лексика, особое (избыточное, неуместное) использование пунктуации и т.д.

По словам Е.Е. Анисимовой [Анисимова, 2003, с. 12], есть два типа взаимосвязи между вербальным текстом и рисунком с позиции значимости вербального компонента — последний может взаимодополнять рисунок (изображение способно существовать самостоятельно и вербальный язык не обязателен) или взаимозависеть (изображение находится в прямой зависимости от вербального языка, который его интерпретирует) от него. В первом случае вербальный компонент вторичен, во втором — первичен.

Кроме того, тексты могут делиться по уровням креолизации: нулевая (изображение отсутствует), частичная (автосемантические отношения между компонентами, вербальная часть относительно автономна), полная (синсемантические отношения, вербальная часть не существует отдельно).

Такое же разделение предлагает А.А. Бернацкая. Она выделяет три степени креолизации: сильная (взаимная синсемантия участвующих систем); умеренная (одна система явно доминирует, а вторая находится во вспомогательной роли); слабая — если речь идёт о традиционных параязыковых средствах коммуникации. Понятие слабой креолизации более обосновано, чем понятие «нулевая креолизация», поскольку даже в отсутствие вербального языка, текст, как правило, содержит средства паралингвистического оформления текста: размер шрифта, гарнитура, цвет, наличие знаков и символов и др. [Бернацкая, 2000].

Таким образом, следует отметить важность такого аспекта анализа креолизованных текстов, как паралингвистические средства. Данное замечание позволяет отметить такой аспект анализа креолизованного текста, как описание паралингвистических средств в его составе. Наиболее важными элементами являются цвет и шрифт, используемые при создании анализируемого текста. Цвет — один из важнейших элементов креолизованного текста, поскольку за счёт аттрактивной функции цвета он привлекает внимание адресата, а за счёт смысловыделительной функции позволяет выделить наиболее значимые в смысловом отношении части вербального языка. Цвет выполняет и экспрессивную функцию, воздействуя на эмоции человека. При этом в определённом контексте цвет может обладать символической функцией и нести дополнительную информацию. Значение имеет выбор определённого размера и гарнитуры шрифта, так как эти параметры тоже оказывают влияние на подсознание адресата. В зависимости от выбранной коммуникативной стратегии шрифт может передавать экспрессию, символическое значение, выражать экспрессию,

подчёркивать смысл отдельных элементов вербального языка, нести эстетическую функцию и т.д.

В свою очередь, С.Д. Зауэрбир говорит о корреляции между вербальным и визуальным языками с точки зрения референтной соотнесённости: параллельная корреляция (содержание изображения равно вербальному компоненту), комплиментарная (содержания языков частично наслаиваются друг на друга), субститутивная (визуальная информация замещает вербальную), интерпретативная (между иконической и вербальной частями нет очевидных точек соприкосновения, и связь между ними определяется на основе ассоциации) [Sauerbier, 1978].

Исследователь О.В. Пойманова различает креолизированные тексты по ряду таких признаков, как: гетерогенность (нулевая и ненулевая), характер иконического компонента (статичный, двухмерный, трехмерный), характер вербального компонента (устный, письменный, со знаками одного естественного языка, со знаками нескольких естественных языков), характер связей между вербальным и визуальным языками [Пойманова, 1997].

По мнению исследователей Ю.А. Сорокина и Е.Ф. Тарасова присутствие негомогенных частей в составе креолизованного текста является одним из способов создания коммуникативного напряжения в пространстве самого текста и в пространстве того, кто этот текст воспринимает [Сорокин, Тарасов, 1990].

Что касается художественных креолизированных художественных текстов, существует несколько взглядов о роли изображения в восприятии и понимании креолизованного текста. Так, Л.В. Головина считает, что соединение вербальной части с визуальной, находящейся с ней в дополняющем или синонимичном отношении, снижает информативность и убедительность текста, поскольку в случае присутствия изображения реципиенту не требуется извлекать характеристики для текста из собственной «картины мира», содержащей собственные лингвистические и нелингвистические знания о предметах и явлениях. Таким образом

происходит ограничение восприятия текста [Головина, 1986]. По мнению специалистов по оформлению книг следует иллюстрировать произведения с конкретным содержанием [Presser, 1978]. Тем не менее, исследователь Е.Е. Анисимова делает вывод о том, что отношения между вербальным и визуальным языками в художественном произведении более сложный процесс, который зависит от многих факторов: гармоничность наличия изображения, качество, объём передаваемой информации.

В то же время проведённые исследования говорят о том, что адресат по-разному воспринимает вербальную и невербальную информацию. Информация в самом текстовом сообщении усваивается только на 7%, характеристики голоса помогают усвоению 38% информации, а присутствие визуальных элементов и паралингвистических средств значительно повышает восприятие до 55% [Бойко 2006]. Важно сказать, что тогда как информация, переданная через вербальный язык, оказывает воздействие на сознание индивида рациональным путём, то применение различных паралингвистических средств автоматически перемещает процесс восприятия на подсознательный уровень. Помимо этого, вербальный язык в большей степени передаёт информацию о внешнем мире, а невербальный сообщает об эмоциональных характеристиках коммуникации.

Известные художественно-образные иллюстрации А.Н. Бенуа к «Медному всаднику» А.С. Пушкина, М.А. Врубеля к «Анне Карениной» Л.Н. Толстого, к «Демону» М.Ю. Лермонтова, А.Д. Гончарова к произведениям Ф.М. Достоевского и других художников существуют вполне самостоятельно как произведения искусства. Главная задача художественно-образных иллюстраций — эмоциональное выражение смысла литературных произведений, именно поэтому они оказываются субъективными.

В текстах научных, особенно научно-технических, изобразительный компонент обладает познавательным значением. Это такой элемент текста, без которого текст утрачивает свою познавательную сущность, т. е. в конечном счете свою текстуальность. Например, в физико-математических,

химических текстах, в текстах, посвященных техническим разработкам, формулы, символические изображения, графики, таблицы, технические рисунки, геометрические фигуры и другие изобразительные элементы являются смысловыми компонентами текста, передающими основное содержание текста. Более того, вербальный текст в таких случаях становится лишь связующим и вводящим звеном. В целом изобразительный ряд в виде иллюстраций художественно-образных, декоративных, познавательных и вербальный компонент создают единый образ креолизованного текста как объекта вербальной и визуальной коммуникации.

Особенности функционирования вербальных приемов в графическом романе обусловлены тремя основными факторами: нелинейностью (прерывистостью) вербального текста в силу полной креолизованности и покадровой структуры романа; доминированием прямой речи персонажей (реплик); расширенными возможностями паралингвистического оформления текста.

Таким образом, креолизированным текстом называется текст, состоящий из двух негомогенных частей: вербальной и невербальной. Креолизованные тексты можно классифицировать по соотношению вербального и визуального языков, характеру отношений между ними и другим параметрам.

1.2.2 Средства достижения коммуникативных стратегий в креолизованном художественном тексте

Исследование креолизованных художественных текстов может проводиться с точки зрения анализа вербального языка, визуального языка и их взаимодействия. Анализ художественного текста позволяет выделить лингвистические, синтаксические средства, лежащие в основе таких приёмов, как парцелляция, эллипсис, нарастание и др., которые обеспечивают выразительность текста.

Согласно И.В. Арнольд существует два типа анализа художественной речи. В первом типе, прежде всего, выявляется основная идея текста, а затем определяются синтаксические, лексические, фонетические и морфологические части текста, которые подтверждают или опровергают изначальное предположение. При втором типе внимание сосредотачивается на самих средствах выражения (метафора, инверсия, группа повелительных предложений, изменение ритма повествования и т.д.), после чего анализирующий ищет причину наличия этого средства через сопоставление с контекстом, другими особенностями и только в последнюю очередь формулирует идею. Два эти подхода к анализу не являются взаимоисключающими, они дополняют друг друга [Арнольд, 2010, с.63].

При анализе вербального языка могут исследоваться такие средства, как:

- эмотивная, оценочная, экспрессивная лексика;
- слэнг, англицизмы, заимствования, архаизмы;
- синтаксис: инверсия, парафраз, энфаза и.д.
- отклонение от нормы: намеренные орфографические, грамматические, синтаксические ошибки;
- тропы: эпитеты, сравнения, метафоры, олицетворения и т.д.;

Существует несколько различных групп функций, свойственных текстовой эмотивности: по соотношению рациональной и эмоциональной информации (замещающая, компенсирующая, дублирующая), по коммуникативным задачам (эмоциональная оценка, эмоциональное воздействие на адресата).

А. Вежбицкая классифицирует названия эмоций на пять групп:

- Эмоции, связанные с «плохими вещами» (грусть, горе, отчаяние и т.д.);
- Э., связанные с «хорошими вещами» (радость, счастье, удовольствие, возбуждение и т.д.);

- Э., связанные с людьми, совершившими плохие поступки и вызывающими негативную реакцию (злость, ярость, безумие и т.д.);
- Э., связанные с размышлениями о самом себе (вина, смущение, стыд, гордость, триумф и т.д.);
- Э., связанные с отношением к другим людям (любовь, уважение, зависть, жалость и т.д.) [Вежбицкая, 2001].

Основной источник эмотивности текста — эмотивные языковые средства, применяющиеся через слово, словосочетания, предложения, фрагменты текста. Высокоэмотивными единицами являются междометиями, которые часто не поддаются словарной дефиниции, но наделяются мыслительным содержанием и выражают разные эмоции (радость, удивление, страх и т.д.). Основной источник эмоций — лексемы, которые могут быть различными частями речи (глаголом, существительным, прилагательным, наречием). Для усиления или подчеркивания эмоций могут использоваться эпитеты, олицетворения, паралингвистические средства и визуальный язык (например, в рекламе или комиксе) [Галкова, 2015].

Молодёжный сленг — один из самых интересных лингвистических феноменов, ограниченный возрастными, социальными, временными и пространственными рамками. Сленг является субъязыком, границы которого можно определить только условно.

Молодежный сленг выполняет несколько функций:

- Идентификация;
- Коммуникация;
- Эмоциональность, экспрессивность;
- Оценка предметов, явлений, людей;
- Манипуляция (чаще всего в побудительных предложениях);
- Творчество (за неимением подходящего слова в литературном языке) [Морозова, 2006].

Данный пласт языка представляет интересный материал для лингвистического исследования, поскольку в нём быстро происходят естественные для языка процессы, не сдерживаемые давлением нормы. В отношении русского языка обнаруживается, что наибольшее количество сленговых единиц появляется благодаря иноязычным заимствованиям, почти полностью из английского языка [Береговская, 1996]. Как показывают результаты исследования датского сленга, в нём тоже обнаруживается определённое число английских заимствований. Наиболее частые заимствования, ставшие частью датского сленга: «fuck», «super», «nice», «what», «okay», «yes», «cute» and «bitch», причём большинство выражений с использованием этих слов выражают позитивные эмоции. Следует заметить, что с течением времени слова «fuck», «super», «nice», «okay», «yes» and «bitch» вошли в словарь датского языка Den Danske Ordbog и словарь датского разговорного языка Ordbog over Dansk Talesprog. Таким образом, можно сделать вывод о том, что английские и/или американские слова входят в состав датского языка. При этом отмечается, что, хотя английские заимствования входят в речь людей, они не вытесняют датские слова [Ossipova, 2017].

При рассмотрении взаимодействия между визуальным языком и вербальным особое внимание уделяется отношениям между ними. Необходимо устанавливать связь между иконическим и вербальным элементами для обнаружения средств, применяемых для достижения коммуникативных стратегий в тексте.

Невозможно провести анализ художественного текста без такого важного параметра как форма повествования, то есть, необходимо учитывать, какой субъект рассказывает о событиях. Нарратолог Вольф Шмид разграничивает термины «рассказчик» (субъективная инстанция, совпадающая с персонажем, повествование ведётся от первого лица) и «повествователь» (стилистически нейтрален, повествование от третьего лица) [Шмид, 2013, с 64]. Тогда как повествователь создаёт иллюзию

достоверности, рассказчик ненадёжен, так как интерпретирует события со «своей» точки зрения. Также при рассказе от первого лица имеет значение эмоциональная окраска сказанного, несущая в себе дополнительную имплицитную информацию.

Что касается паралингвистических средств оформления текста, то в него входят: графическая сегментация текста и его расположение на бумаге, длина строки, пробелы, шрифт, цвет, курсив, разрядка, втяжка, подчеркивающие и отчеркивающие линейки, типографские знаки, графические символы, цифры, вспомогательные знаки (например: §, №, %, +, -), средства иконического языка (рисунок, фотография, карикатура, таблица, схема, чертеж и др.), необычная орфография слов и расстановка пунктуационных знаков, формат бумаги, ширина полей и другие средства, набор которых не является жестко фиксированным и может варьироваться в зависимости от характера конкретного художественного текста.

1.3 Графический роман как креолизованный текст

1.3.1 Определение, история, компоненты графического романа

Графический роман является разновидностью комикса и по структурно-содержательным признакам относится к полностью креолизованным текстам.

Графические романы — относительно новое направление, а потому всё ещё развивающееся и не имеющее чётких рамок и ограничений. В связи с этим для термина «графический роман» не существует точного определения. Как правило, данный термин применяют авторы графических романов для того, чтобы отделить свои произведения от комиксов, так как принято считать, что графические романы — более длинные серьёзные произведения с глубоким сюжетом.

Тем не менее, в словаре Merriam-Webster указано, что графический роман — это «история, представленная в формате комикса и опубликованная в виде книги». Сам термин «graphic novel» впервые появился уже в 1964 году в американском эссе, посвящённом изучению комикса. Однако пользоваться повсеместно он стал позже, после появления на обложке романа Уилла Айснера «Контракт с Богом» в 1978 году [Larsen, 2015, с.4]. Роман отличался от остальных выпускаемых историй тем, что представлял сюжет не о каком-либо супергерое, а об обычных, ничем не примечательных людях. В романе автором рассказаны четыре разные истории, происходящие в одном и том же доме.

Таким образом, термин допустимо использовать не только к тем графическим романам, что изначально выпущены единой книгой, но и тем, которые изначально представляли из себя серию комиксов. Кроме того, встречаются и серии среди самих графических романов. Примером тому служит серия романов Нила Геймана «Песочный человек», изданная в десяти томах.

В исследовании графический роман согласно Ю.А. Сорокину, Е.Ф. Тарасову и Е.Е. Анисимовой определяется как полностью креолизированный, паралингвистически активный текст с высокой плотностью информации.

Так как в глобальном смысле понятия «графический роман» и «комикс» являются смежными и схожими, в отношении истории зарождения и развития этого направления они будут рассматриваться как единое целое.

Визуальный язык использовался человечеством для передачи информации с самых ранних времён, к примеру, в виде наскальной живописи или египетских иероглифов. Если же говорить именно о появлении комикса, то его история начинается в середине XVIII века — Эпоху Просвещения. Именно тогда художники и авторы иллюстраций начали создавать сатирические и юмористические картины и гравюры (а не только религиозные) как ответ общества на политическую и социальную обстановку в обществе того времени. В пример можно привести одного из первых подобных авторов Уильяма Хогарта (1697-1764). Им была создана серия картин сатирического содержания «Модный брак», высмеивающая нравы высшего общества, а позднее на её основе и серия гравюр. Условно говоря, это можно назвать прообразом комиксов, так как серия объединена общей историей и персонажами, а сюжет движется вперёд от картины к картине.

В качестве следующего этапа развития направления можно выделить этап, связанный с возникновением большого количества журналов и газет. С помощью иллюстраций удобно сообщать об окружающей действительности, и издатели стали использовать истории в картинках во многих своих изданиях. Иллюстраторы часто экспериментировали с форматом, и вскоре стали появляться циклы историй, в которых фигурировали одни и те же персонажи и где существовал общий сюжет. Такое развитие комикс получал вплоть до второй половины XIX века.

Если говорить о комиксах в том понимании, которое более привычно современному человеку, то первыми художниками-комиксистами можно назвать несколько человек. К примеру, датой появления самого первого

комикса за авторством Родольфа Тёпфера (автор «Приключений Обадаи Олдбака») считается 1830-й год — швейцарец первым начал размещать подписи под рисунками. Ричард Аутколт ввёл в использование «облачка» для выражения слов и мыслей персонажей — обязательный атрибут современных комиксов. Некоторые источники называют именно его работы («Аллея Хогана», «Бастер Браун») первыми комиксами в традиционном понимании.

Изначально комиксы рисовались в чёрно-белом варианте. Что же касается первых цветных комиксов, то первым напечатал цветной комикс Джозеф Пулитцер в самом конце XIX века в своей газете «The New York World», а первым отдельным цветным изданием комиксов становится журнал «The Funnies» Джорджа Делакоты в 1933 году.

Если изначально комиксы в газетах и журналах носили сатирический характер, то с 20-х годов двадцатого столетия начали создаваться истории приключенческого и детективного жанра. К таковым можно отнести «Флэш Гордон» (Остин Бриггс и другие), и по сей день любимые читателями «Приключения Тинтина» (Эрже), ставшие популярными стрипы в газетах о Микки Маусе (Флойд Готтфредсон и Эл Талиаферро). Комиксы стали делиться на те, что выходили только по выходным, только по будням и каждый день. Обычно только комиксы, выходящие на выходных, печатались в цветном варианте.

Как упоминалось выше, журнал «The Funnies» стал первым отдельным цветным изданием комиксов, и случилось это в издании Dell, которое в 1929 году стало первым, выпустившим сборник лучших газетных стрипов. Позже в журналах стали появляться оригинальные рассказы, а не только перепечатки старых комиксов, а уже в 1938-м году мир комиксов ознаменовало событие, которое начало Золотой век комиксов — вышел первый номер Action Comics с персонажем, до сих пор вызывающим интерес у публики — Суперменом.

Одним из продолжателей сатирического жанра комиксов можно считать известного датского художника-карикатуриста Херлуфа Бидструпа. За свою жизнь он нарисовал более пяти тысяч рисунков — как юмористические, посвящённые различным бытовым ситуациям, так и сатирические, отражающие политические события в жизни общества и печатающиеся в газете коммунистической партии Дании «Ланд ог Фольк». Бидstrup получил признание и в СССР, получив за свою деятельность государственные награды и сотрудничая с некоторыми советскими мультипликаторами.

В период Второй мировой войны люди стали интересоваться историями о супергероях, и именно в это время появляется известный капитан Америка, Человек-Факел и другие.

Следом наступил Серебряный век комиксов¹, и его начало связано с двумя факторами: распространением телевидения, из-за которого популярность комиксов резко упала, и выпущенная психиатром Фредриком Вертамом книга «"Совращение невинных"», в которой он утверждал, что возросшая преступность связана с чтением комиксов в жанре хоррора и детектива. Вследствие этого была создана специальная система «Comics Code Authority», с помощью которой комиксы проходили цензуру, а уровень насилия в них подвергался контролю. Из-за запрета вышеуказанных жанров вновь на пике оказались истории про супергероев. Плеяда супергероев пополнилась Человеком-Пауком, Мстителями, Железным человеком, Тором и многими другими культовыми персонажами вселенных DC и Marvel.

Из-за высокой популярности комиксов в 60-х годах стали организовываться Комик-Конны. В отличие от сегодняшнего дня, когда данное мероприятие посвящено сразу всем отраслям развлечений и в целом представляет из себя многодневный фестиваль с анонсами, премьерами и

¹ Silver Age of Comic Books — название периода в истории американских комиксов, который длился с 1956 до приблизительно 1970 года, а после сменился Бронзовым веком. Термин вошёл в употребление благодаря повсеместному использованию его фанатами по аналогии с «Золотым веком комиксов».

панелями с известными личностями, кинокомпаниями и книжными издательствами, в 60-е это было узкоспециализированное событие, представляющее собой исключительно слёт фанатов, которые хотели пообщаться с единомышленниками, докупить недостающие номера или обменяться с кем-то другим.

Несмотря на наличие цензуры, многие авторы не хотели создавать соответствующие ей истории, а потому стали появляться неофициальные издания (так называемые фэнзины), в которых авторы имели возможность говорить о тех темах, что их действительно волновали.

В 80-х годах стали появляться авторы, которые изменили вектор направления жанра, и истории о супергероях — до этого момента весёлые и яркие, сменились мрачными сюжетами о персонажах со сложной, зачастую сломанной судьбой. В этот период активно работают такие авторы как Алан Мур, Фрэнк Миллер, Дейв Гиббонс, Арт Шпигельман и появляются известные работы «Возвращение Тёмного рыцаря», «Маус», «Хранители», «Сорвиголова».

С распространением Интернета возник ещё один тип комиксов — веб-комикс. В сети можно найти большое количество специализированных ресурсов с опубликованными стрипами. Пользоваться успехом у авторов они стали за счёт простоте распространения и отсутствия привязки к бумаге, а у читателей из-за возможности лёгкого доступа и зачастую отсутствию платы за чтение.

Если говорить о разнице и сходстве комиксов и графических романов, то следует отметить, что несмотря на появление направления ещё в XVIII веке, оно не удостоивалось статуса серьёзной литературы. Так продолжалось до публикации «Мауса» Арта Шпигельмана в 1985 году, когда графические романы наконец были включены в литературный канон. В этом графическом романе А. Шпигельман (комиксиста еврейского происхождения) пересказывает жизнь своего отца-еврея в концентрационных лагерях во время Второй мировой войны и жизни после. Немцы изображены кошками, а

евреи — мышами, но в остальном это вполне реалистичное отображение, служащее точным историческим свидетельством. Важно отметить, что развитие комиксов и графических романов всегда сильно переплеталось, и у обоих направлений присутствуют схожие черты, такие как: последовательность изображений или использование филактеров для передачи речи. Однако в комиксах всегда отсутствовали те важные черты, которые отличали их от графических романов: в комиксах комические эффекты преобладают над повествованием, а в производстве участвует больше одного человека. Тем не менее, развитие комиксов поспособствовало развитию графического романа. Жан Базтен в своей работе о графическом романе обращает на это особое внимание [Baetens, 2011]. Во-первых, комиксы расширили круг затрагиваемых тем и тем самым увеличили круг читателей. Детские темы быстро сменились более сложными приключенческими историями с участием супергероев, привлёкшими более широкую аудиторию. Во-вторых, изменение формата и увеличение количества издаваемых комиксов создали предпосылки к тому, что графические романы стали считаться настоящими книгами и настоящей литературой. В-третьих, 1960-е годы и атмосфера экспериментов привели к использованию нетрадиционных тем и новых способов повествования в комиксах. В так называемых подпольных комиксах, выпускаемых в обход цензуры, рассматривались не только такие темы, как секс или наркотики, но также появлялись комиксы в виде автобиографий и документальных комиксов. Многие современные графические романы были бы, возможно, совершенно другими, не будь в 60-е годы подобного периода.

Если забыть об изменениях на формальном уровне, индустрия в целом всегда страдала от плохой репутации. Уилл Айснер в своей работе отмечает, что «так как комиксы читаются легко, они ассоциируются с людьми с низким уровнем грамотности и ограниченными интеллектуальными достижениями» [Eisner, 1996]. Так как Айснер стал первым, назвавшим своё произведение «графическим романом», Бетенс объясняет, что Айснер таким образом

обозначил свою работу потому, что хотел отделить их от комиксов, созданных индустрией комиксов. Однако, поскольку он действовал из соображений публичности, настоящее рождение графического романа связано с появлением уже упоминаемого «Мауса». Литературные черты, такие как автобиографичность, аллегории и метафизика в книге Арта Шпигельмана позволили отнести графические романы в новый литературный жанр. Сегодня графические романы пользуются особой репутацией. Более того, Уильямс и Петерсон [Williams, Peterson, 2009] отмечают, что «...в течение последнего десятилетия графические романы стали очень популярными и регулярно появляются в списках рекомендуемых книг».

Учитывая, что определение жанра весьма нечёткое, предложение Баэтенса о том, что лучше всего определять графические романы через лежащие в основе их создания правила, наиболее верный путь. Первое правило, касающееся определения графического романа, связано с вопросом об авторстве. Как уже отмечалось ранее, у графических романов как правило один автор, который создает и текст, и рисунки. С другой стороны, в создании комиксов обычно участвует больше одного человека, и часто текст и иллюстрации выполняют разные люди. (Безусловно, в данном правиле случаются исключения, и технически некоторые романы находятся в пограничном состоянии). Не менее важна и вторая характеристика графического романа: поднимающиеся в историях темы. Как было сказано в предыдущем абзаце, автобиографический лейтмотив является часто поднимающейся темой в графических романах.

Помимо произведения А. Шпигельмана существует множество работ, в которых авторы обращаются к своим мемуарам. К примеру, «Персеполис» Марджан Сатрапи, в котором автор резюмирует свое детство и юность после иранской революции 1979 года. Другим ярким примером автобиографических элементов может быть Мариса Акочелла Маркетто в романе «Cancer Vixen», в котором автор с поразительным юмором описывает

свою борьбу против рака груди или Крейг Томпсон и его графический роман «Одеяла», рассказывающих о страданиях взросления и насилии над детьми.

Таким образом, темы, взятые из жизни автора, придают графическим романам серьезность, отличающую их от комиксов. Разумеется, нереалистичные и вымышленные аспекты тоже играют важную роль, поскольку они являются значимой частью процесса написания романа. Третье правило, которое можно чётко выделить в направлении графического романа — это книжный формат. В отличие от комиксов графические романы всегда публикуются в виде книги в твёрдой/мягкой обложке. Более того, их продажа в книжных магазинах и сходство внешнего вида с обычными романами — важные шаги на пути к дифференциации от индустрии комиксов.

Основываясь на названных общих чертах, можно резюмировать, что графический роман обычно означает продолжительный нарратив в форме комикса, с серьёзными темами и сложным оформлением, для зрелой аудитории, изданный в твердой или мягкой обложке и продаваемый в книжных магазинах. С лингвистической точки зрения элементы комикса, а также особый вербальный и визуальный языки, присутствующие в графических романах, создают интересный материал для анализа.

В России направление графического романа в данный момент пребывает ещё в стадии зарождения. Этому поспособствовала скверная репутация комиксов, поскольку в советское время они воспринимались как глупая забава с Запада, в результате чего комиксы вошли в российскую культуру позже. Также это направление не получает финансирования и поддержки. В настоящий момент в связи с глобализацией популярность комиксов и графических романов в России возрастает. С 2006-го года в Санкт-Петербурге проводят фестиваль Бумфест, на котором организуют встречи с авторами комиксов и различные выставки. В России есть и другие фестивали комиксов, например «КомМиссия», собственные Comic Con и другие.

Что же касается развития жанра в Дании, то, к примеру, автор графического романа «*Kom hjem*», опубликованного в 2009 году, Томас Торхауге, являющийся к тому же председателем Датского совета по комиксам (*Dansk Tegneserieråd*), считает, что жанр графического романа всегда признавали, но интерес к нему в последние годы растёт отчасти потому, что сегодня на датском рынке можно найти гораздо больше наименований. Также он скептически относится к датскому термину «*grafiske romaner*» и считает, что следует использовать английский термин «*graphic novels*», который изобрели для того, чтобы сделать разграничение с комиксом, поскольку графические романы часто обладают серьёзным характером и трагичным содержанием.

Явной отличительной чертой комиксов всегда было сочетание текста и изображения, часто несущее юмористическое или приключенческое содержание, но с появлением графического романа комикс превратился в серьёзную литературу для взрослых, которая может затрагивать всё: от войны до педофилии и от журналистики до эротики.

Рикке Платц Корсен (исследователь комиксов и культуролог) отмечает, что во многих местах в нашей повседневной жизни люди уже пользуются средствами массовой информации, в которых смешиваются текст и изображения, включая смартфоны и веб-сайты [<https://www.information.dk/moti/2012/12/grafiske-roman-goer-tegneserien-serioes-litteratur>].

По её словам: «Комиксы представляют такой же интерес, что и другие области культуры, поскольку мы многое узнаем о себе и о нашем видении мира при чтении историй, которыми мы делимся друг с другом. Комиксы можно использовать в качестве исторического источника, чтобы рассказать о том, как выглядело наше прошлое, и комиксы же можно использовать для визуализации будущего решения актуальных проблем. Комиксы могут показать нам другие культуры так, что они станут мгновенно узнаваемыми.

И в то же время комиксы могут помочь нам сложить из слов и картинок те вещи, которые в противном случае нам понять трудно».

Таким образом, комиксы и графические романы — это сложные вербально-визуальные художественные тексты, подчиненные определенной структуре и традиции, с общими паралингвистическими элементами и организацией.

Панель (panel)

Прямоугольные рамки на странице комикса называются панелями. В основном количество панелей на одной странице колеблется от шести до девяти. Но в основном так было в начале развития направления — в настоящее же время количество сильно варьируется в отличие от нужд автора. В отношении показываемого временного промежутка сохраняется такая же вариативность — панель может показывать широкий диапазон возможных таймингов. К примеру, панель может показывать один конкретный момент в истории или демонстрировать целую серию действий [McCloud, 2004].

Также важными характеристиками панели, помимо их общего числа, являются границы и ширина. Изначально панели рисовались исключительно в виде прямоугольников с острыми углами и пропорциональными длиной и шириной. Сейчас эти элементы панели могут значительно изменяться. Самая очевидная причина изменений (например, другая ширина или закруглённые углы) — это желание автора показать какую-либо идею или подчеркнуть важный аспект, отразив его в том числе и в оформлении. Также время от времени в комиксах появляются безрамочные панели, играющие особую роль в повествовании. К примеру, такой вариант может использоваться по эстетическим причинам, для расширения какого-либо значимого момента или нести другое, важное значение. Также в безрамочных панелях часто изображены неподвижные персонажи, и тем самым подчеркивается намеренная статичность истории.

Филактер (balloon)

Филактер — в них находится большая часть вербального языка комикса. Самые распространённые виды: облако и пузырь с ровной границей, выражающие мысль и речь персонажа соответственно. Филактеры всегда связаны с конкретным персонажем и не существуют сами по себе. Важно отметить, что вид филактера влияет на восприятие вербального языка. При помощи изменения формы, хвоста и границы филактера вербальный язык может приобрести дополнительную информацию: эмоциональную окраску, интонацию, состояние персонажа. Многие авторы меняют цвет самого филактера. К примеру, в серии графических романов Нила Геймана «Песочный человек» такой приём довольно часто использовался для персонажа Сумасшествие (Delirium), тем самым передавая неясное состояние ума персонажа и её безумный образ мышления.

Канавка (gutter)

Канавкой называется пустое пространство между панелями. Это пространство особенно важно для развития истории и процесса чтения. Именно тут читатели играют ключевую роль, поскольку им требуется додумать пропущенные части самостоятельно при помощи собственных опыта и знаний. Этот процесс можно сравнить с процессом соединения предложений в единый текст. Он происходит автоматически, когда человек видит текст и в тот же момент начинает выстраивать смысл, соединяя предложения и делая их связанными друг с другом. Коротко говоря, канавки — это соединительные элементы между панелями.

Авторский текст (caption)

Часть текста, которую нельзя выразить через речь или мысли персонажей, например, идеи самого рассказчика или важную для понимания сюжета информацию, подаётся в специальных блоках — авторском тексте. Такие блоки располагаются за пределами панелей, сверху, снизу или по бокам рядом. В авторском тексте могут находиться значимые факты о времени и пространстве в комиксе, которые помогают читателю определить место истории в панели. В некоторых случаях между канавкой и авторским

текстом существует связь. Например, элементы дополняют друг друга, когда автор не хочет допустить неправильного понимания канавки и даёт доступ к важной информации, требующейся читателю для того, чтобы суметь воссоздать связь между панелями.

Комиксы соединяют в себе сразу два языка: вербальный и визуальный, создавая тем самым интересный материал для изучения того, как именно эти два языка взаимодействуют между собой и каких целей и при помощи каких средств добивается автор.

В связи с этим необходимо подробно разобрать особенности языка графического романа и то, как они влияют на интерпретацию сюжета. В данном разделе речь пойдёт сначала о вербальном языке, а затем о визуальном.

1.3.2 Особенности вербального и визуального языков графического романа

Одной из основных особенностей вербального языка графического является его разговорность. Несмотря на то, что графический роман — жанр литературы, персонажи в повествовании общаются так же, как это происходило бы в реальной жизни. Это обусловлено и необходимостью в естественности происходящего, и ограниченным пространством филактера, в котором требуется поместить реплики персонажей. Помимо филактера, в панели изображены сами герои и фон, а потому есть технические ограничения на размер текста. По этой причине редко можно увидеть длинные предложения со сложной структурой [Столярова, 2010, с.430].

Формат комикса вынуждает, во-первых, укладываться в ограниченный размер филактеров, и потому реплики персонажей не могут быть длинными и со сложной конструкцией. Во-вторых, в графическом романе для передачи интонации, логического ударения и т.д. применяются средства не только вербального языка, но и визуального, а также паралингвистические средства — через оформление филактера, знаки препинания, изменения шрифта.

Кроме того, язык комиксов обладает другими особенностями: активно используются междометия, звукоподражания, неполные предложения, восклицательные и вопросительные. Зачастую в повествование включаются разнообразные символы, не употребляемые людьми в обычной жизни или даже в привычной художественной литературе. К примеру, автор может поместить в филактер символы нот рядом с репликой — это будет означать, что персонаж поёт или напевает мысленно песню. Для обозначения замешательства или растерянности автор может применить точки.

Согласно А.Т. Увижевой и А.Е. Крашенникову можно выделить следующие особенности вербального языка комиксов:

1) частое использование звукоподражаний, онomatопей и междометий, которые дополняют информацию и дополняют понятийное содержание речи образным. Подобная имитация реальных звуков помогает сделать комиксы более живыми и приближенными к зримой реальности. Таким образом автор устраняется из повествования, создавая иллюзию присутствия читателя в сцене;

2) применение неполных предложений (в которых опущен один или несколько членов предложения). Значение и смысл таких предложений обычно понятен читателю из контекста и благодаря связи с предыдущими репликами;

3) большая доля вопросительных предложений (о планах, самочувствии, местонахождении и т.д.), связанная с диалогичностью речи;

4) активное использование побудительных предложений встречается в тех эпизодах, где герой стремится оказать воздействие (на другого персонажа или на самого читателя). Побудительные предложения выражают различные пожелания: просьбу, приказ, команду и т.д.

5) нарушение принятых правил пунктуации и орфографии для лучшей передачи настроения и чувств персонажей, диалектов, возраста;

6) применение восклицательных предложений (эмотивных), вводимых зачастую наречиями, прилагательными и местоимениями.

Таким образом, несмотря на необходимость ограничивать текст комикса жёсткими рамками, авторам удаётся воссоздать разговорную речь так, чтобы читатель смог верно интерпретировать реплики персонажей [Крашенникова, Увижев, 2019].

Как уже говорилось, речь и мысли героев — важная часть повествования. Но передаётся она не только через реплики персонажей. Голоса можно передать и через рассказчика, передающего и интерпретирующего эти голоса. В зависимости от жанра и общего стиля работы оба эти способа можно смешивать друг с другом в разных пропорциях. Рассказчик может как отразить мысли персонажа в форме свободной косвенной речи, так и кратко подытожить мысли протагониста с помощью косвенной речи. При этом рассказчик может передать и своё собственное отношение к герою и ситуации в целом.

Иногда встречается и обратная ситуация, когда голос рассказчика транслируется через мысли главного героя. Информация, которая по идее должна содержаться в блоке с авторским текстом, помещается в мысли или реплики героя, благодаря ему читателю передаётся необходимая для понимания сюжета информация. Исследователь Сарачени подчёркивает важность для сюжета филактеров, отражающих мысли персонажей, поскольку только они обеспечивают чёткое указание на то, что происходит на самом деле. [Saraceni, 2003, p. 66] Визуального языка бывает недостаточно для полной передачи истории, и мыслительные филактеры позволяют рассказчику заполнить пробелы.

Эти две ситуации показывают, что иногда голоса рассказчика и героя сложно отделить друг от друга, и автор может специально использовать эту неясность как средство для достижения той или иной коммуникативной стратегии.

Наиболее подробный и всесторонний анализ визуального языка, представленного в комиксах, содержится в книге Нила Кона «Visual Language of Comic Books». Несмотря на существующую критику и споры

вокруг отдельных положений, обозначенных в труде Кона, многие исследователи сходятся во мнении, что сама работа в целом открывает новые горизонты в изучении языка комиксов и является убедительным и чётким доказательством того, что язык комиксов в принципе может изучаться научными методами [Ursini, 2017]. В то же время, книга положительно оценивается исследователями и создателями комиксов, которые отмечают предложенный Коном способ анализировать визуальный язык комиксов, проводя параллель с вербальным языком (Скотт Макклауд, Фредерик Шодт²). Исходя из этого, можно сделать вывод, что основные положения заслуживают внимания и признания.

В своей работе Кон сравнивает вербальный и визуальный языки. Концепции в отношении визуального языка, изложенные в его книге, являются фундаментальными для всестороннего анализа графических романов и поэтому должны быть представлены более подробно.

По словам Кона комиксы — это больше, чем просто последовательность изображений, имитирующих реальный мир. Визуальный язык, используемый в комиксах, опирается как и вербальный, на модальность и значение. Более того, визуальный язык как и любой другой, хранит свои шаблоны в подсознании человека, предлагая бесконечный потенциал для комбинирования. При чтении комикса человек идентифицирует структуру за линиями и формами, расширяя знания о различных схемах, при этом начиная разбираться в порядке чтения панелей и узнавая пространственные, событийные и повествовательные структуры [Kohn, 2013].

«Внутри» графического романа существует *виртуальное время*. Виртуальное время характеризуется способностью отдельного изображения создавать не просто статический момент, а серию событий. Интерпретация статических изображений, которые из-за иконической основы считаются объектами или субъектами в состоянии движения, всегда включает в себя

² Фредерик Шодт (1950-наст.вр.) - американский писатель и переводчик, автор книг о культуре Японии, о манге и аниме.

интерпретацию того, где был объект «до» и «после» замороженного в изображении времени. Изображения в графическом романе могут обладать такими характеристиками, как размытые контуры у объектов или растянутые или прозрачные объекты, которые являются индексными описаниями объектов, движущихся в пространстве и времени [Elleström, 2012].

Как и при съёмке кино, в графическом романе возникает проблема редуцированной отобранности — автор может отобрать те или иные сцены, но не может полностью контролировать то, что оказывается в поле зрения реципиента [Шмид, 2012]. Другими словами, в кадре всегда будут присутствовать элементы, которые не несут в себе никакой знаковости, но их не может не быть из-за сверхконкретности изображения. Тем не менее, сфокусировать внимание читателя графического романа на тех деталях, которые автор считает необходимым, представляется более возможным, чем в фильме, в силу более свободной формы данного медиа.

В то же время формат графического романа во многом схож с фотографией — каждая страница, фрейм, созданные автором, неслучайны. И, как уже было сказано, данный формат позволяет сгладить проблему редуцированной отобранности, и потому почти всё, появляющееся на страницах, несёт в себе смысл. В связи с этим имеет смысл решить, что предложенные Роланом Бартом концепты *studium* и *punctum* справедливы и для изображений в романе [Барт, 2011]. Согласно Барту, *studium* задает границы восприятия, работая в качестве культурного кода, без владения которым зритель не сможет понять вложенные автором идеи. *Punctum* — это субъективная причина, не поддающаяся фиксации, из-за которой зрителю понравилась фотография.

2. Коммуникативные стратегии в графическом романе «Pssst!»

Аннетте Херцог и Катрине Кланте

Для исследования коммуникативных стратегий в художественном креолизованном тексте был проведён анализ датского графического романа «Pssst!» Аннетте Херцог (иллюстратор Катрине Кланте). Роман «Pssst!» на протяжении двенадцати глав рассказывает о двенадцатилетней девочке Виоле и её взрослении, раскрывая сложности и проблемы, связанные с превращением ребёнка во взрослого человека.

Коммуникативные стратегии в этом графическом романе направлены на эмоциональное воздействие на основную целевую аудиторию (подростков) и установление с ним доверительной близкой связи, а также на построение правдоподобного узнаваемого подросткового мира. За счёт наличия в сюжете стереотипных проблем в жизни подростков, а также главной героини, которая сочетает в себе многие присущие им проблемы, создаётся графический роман, с которым себя могут ассоциировать себя все, кто проходил или проходит в юности через то же самое.

Графический роман «Pssst!» — роман, который имитирует личный дневник, поэтому можно сказать, что роман построен на стилизации. Всё повествование ведётся от первого лица (от лица главной героини Виолы), а потому автор стремится использовать коммуникативные стратегии, направленные на идентификацию читателя с персонажем. Роман наполнен элементами, характерными для настоящего подросткового личного дневника — записки, рисунки, имитация «вложенных» фотографий, коллажи, а также применяются и другие паралингвистические и лингвистические средства.

Формат графического романа требует усечённости и компрессии (синтаксической и коммуникативной) всего текста, а потому язык романа отличается лаконичностью и точностью. Однако это объясняется не только пространственными рамками филактеров, но и тем, что роман обращается в первую очередь к подросткам, а потому и язык приближен к языку

подростков — современному, быстрому и простому. В то же время концентрированный текст взаимодействует с визуальным языком, и потому читатель не сталкивается с недостаточностью информации.

С самого начала (с обложки) прослеживается ясный голос и видение мира подростка, это достигается как за счёт визуальных, так и вербальных средств. Само название романа «Pssst!» — это междометие, которое служит для привлечения внимания и тем самым начинает диалог с читателем. Это обращение самой Виолы, которая приглашает взглянуть на её жизнь, на жизнь двенадцатилетней девочки-подростка от первого лица. Точно так же называется одна из глав романа, в которой Виола находит новую знакомую — при этом само слово в главе не произносится, и в главе отсутствуют диалоги между Виолой и новой героиней, вся коммуникация происходит только благодаря выражениям лиц и жестам (подмигивание, прижатый к губам палец). На обложке присутствуют те же элементы, что читатель видит на фреймах с изображением комнаты главной героини (s.70-71): заголовки и вырезки из газет (Hot gossip — *Горячая сплетня*), «рукописные» надписи на английском языке (Best friends — *Лучшие друзья*), рисунки и списки самой героини, бабочки, которые играют метафорическую роль и встречаются во всём повествовании, фотографии близких людей и класса, локоны волос, «ХУ» — сочетание хромосом, принадлежащих мужскому полу.

Название романа и глав выполнены в едином стиле — стиль шрифта имитирует написание ручкой с многократным повторением написанного, как это могла бы написать героиня романа. Кроме того, фоном для оглавления (s.6) служит изображение тетрадных листов, что создаёт ассоциацию с дневником, а, следовательно, создаёт доверительную связь с читателем. После анализа страниц с заглавиями глав романа можно сделать вывод о том, что визуальное изображение в большинстве случаев несёт в себе дополнительную информацию о содержании будущей части, а не совпадает с вербальным языком в заглавии части (см. табл. 1 и Приложение 1).

Табл. 1

Соотношение вербального и визуального в названиях глав романа

№ главы	Вербальный язык	Визуальный язык	Роль
1	Ingenting (Ничто)	Изображение куколки бабочки	Сопоставление взросления Виолы с развитием бабочки (дополняющая)
2	Vokseværk (Боль от взросления)	Изображение чёрной кляксы	Совпадает с последним фреймом предыдущей главы и первым фреймом следующей (связующая)
3	Blomster og træer (Цветы и деревья)	Схематическое изображение цветка, пчёлы, гусеница	Частично совпадает с вербальным языком, раскрывает содержание главы (дополняющая)
4	Mormordage (Дни с бабушкой), [диалог]	Изображение бабушки, Виолы, семейного дерева, бабочки	Сцена-метафора, частичное совпадение вербального и визуального языков (дополняющая)

5	24 timer (24 часа)	Изображение планет (в т.ч. Земли)	Значения языков не совпадают, визуальный язык получает осмысление в содержании главы
6	Hot or not	Изображение женской косметики	Значения языков не совпадают
7	Det værste og det bedste (Худшее и лучшее)	Изображение сломанного стула, бабочки	Значения языков не совпадают
8	Pssst!	Два нотных стана	Значения языков не совпадают, визуальный язык получает осмысление в содержании главы
9	Bumser til party (Прыщи для вечеринки)	Изображение канцелярских принадлежностей	Значения языков не совпадают, визуальный язык получает осмысление в содержании главы
10	Stort og småt (Большое и маленькое)	Изображение муравьев	Метафорическое значение

11	Hvis (Если бы)	Изображение Виолы в костюме супергероя в облаках	Значения языков не совпадают, визуальный язык получает осмысление в содержании главы
12	Hurra! (Ура!)	Праздничная гирлянда	Совпадение эмоционального значения языков

В данном графическом романе нет единого линейного сюжета, каждая глава освещает отдельные моменты в жизни Виолы (семья, её комната, случаи из жизни), и в целом главы можно переставить местами. Между тем, на протяжении всех глав идёт процесс познания Виолы самой себя.

Глобально жизнь Виолы делится на внутренний и окружающий миры: в первый входит отношение Виолы к самой себе, во второй взаимоотношения Виолы с семьей и с друзьями, одноклассниками и знакомыми. В каждой из сфер роман демонстрирует характерные черты и элементы подростковой жизни: психологическое состояние (неуверенность в себе, поиск своего места в жизни, поиск её смысла, размышления о вселенной) и отношения с другими (разница в общении со взрослыми и с ровесниками, а потому наличие жаргона и англицизмов; темы разговоров (от повседневных ситуаций до вопросов о жизни и смерти)).

2.1 Коммуникативные стратегии при изображении внутреннего мира протагониста

При изображении внутреннего мира главной героини коммуникативные стратегии направлены на создание эмоционально-

психологического настроения, свойственного подростку, то есть, преимущественно, поиску своей идентичности, связанные с этим растерянность и сомнения, поиску ответов на волнующие вопросы, качественную оценку собственной личности, рефлексии относительно происходящих внутри изменений. Соответственно, значительная часть романа посвящена изучению Виолы самой себя — как в физическом, так и в психологическом плане. Для этого автор сталкивает подростковые размышления девочки с другими мирами, представленными различными документами и точками зрения других людей.

Многие размышления персонажа направлены на философские темы, что свойственно людям, которые из беззаботных детей начинают превращаться во взрослых, более глубоко понимающих окружающий мир и сталкивающихся с новыми её гранями — смерть, жизнь и её смысл, происхождение всего и т.д., что выражается в языке. Например, название первой главы «Ingenting» (*Ничто*), которая посвящена размышлениям о том, где пребывает человек до своего рождения, был ли он *ничем* или пребывал в какой-то другой форме. Этот вопрос для героини глобальный, потому что на самом деле он заключает в себе желание понять и устройство вселенной в целом — была ли сама вселенная до своего рождения *ничем*?

Самой героине тоже свойственны вопросы, которые в философии подразумеваются вечными и которые она задаёт самой себе и окружающим, потому есть соответствующая лексика. Героиня задаётся вопросом: «Что я **на самом деле?**» («*Hvad er jeg egentlig?*») — она **растеряна** и сбита с толку («*Men nu er jeg bare forvirret*») и «Почему я так **плохо** себя знаю, если нахожусь с собой 24 часа в сутки?» («*Hvorfor kender jeg egentlig mig selv så dårligt når jeg er sammen med mig selv 24 timer i døgnet?*»), а неуверенность подчёркивается троеточиями в конце предложений (Det kommer jo an **på...** — *Это же зависит от...*).

Рассуждения о смысле жизни приведены и через визуальную метафору (см. Приложение 2), в которой муравей задаётся теми же вопросами, что

героиня: «Hvorfor er jeg født? Hvad skal jeg bruge mit liv til? (*Зачем я рождена? На что мне потратить свою жизнь?*) и приходит к выводу о том, что люди могут быть для кого-то такой же мелочью, как муравьи — для самих людей (...vi mennesker er lige så små og ubetydelige som myrer? — *...мы, люди, такие же маленькие и незначительные, как муравьи?*) и что жизнь человека в глобальном масштабе не имеет значения: «...er vores liv ingenting» (*...наша жизнь — ничто*), «Et menneskeliv er lige så uvigtigt for stjernerne som et myreliv for os» (*Жизнь человека так же неважна для звёзд, как жизнь муравьёв для нас*). Друг другу противопоставляются фразы, содержащие в себе определения-антонимы с усилительными приставками: «Alt er jo **kæmpestort**» (*Всё такое **огромное***) — «Og vores problemer er **bittesmå**» (*А наши проблемы **крошечные***).

Тема устройства вселенной не единственная, поднимаемая в романе — остро стоит и тема одиночества и непонимания, что выражается многочисленными эмоциями. Виола представляет себя бабочкой, играющей с другими бабочками и думает «Jeg ville **aldrig** have følt mig **ensom**» («*Я бы **никогда** не чувствовала себя **одинокой***»), что может свидетельствовать о том, что Виола часто чувствует себя одинокой и потерянной (в силу тех или иных причин), и что её гложет это ощущение. Это повторяется и при противопоставлении себя миру в целом и семье в частности: героиня выражает сожаление («Det er bare **ærgerligt**» — *Так **жаль***) по поводу того, что не помнит себя младенцем, поскольку «Jeg me have haft det **fantastisk**, for alle **elskede** mig» («*Должно быть, тогда у меня всё было **здорово**, ведь меня все **любили***»). Она скучает по временам, когда всё было легко и просто, и «Det var **helt i orden** at have fem bedsteveninner» («*Было **совершенно нормально** иметь пять лучших подруг*»), то есть сейчас у героини столько подруг нет, и отношения с людьми стали более сложными, чем они были в детстве. Героиня вспоминает о своих желаниях в то время: «Jeg **glædede** mig til at...» («*Мне так **хотелось***»), «Jeg ville **gerne**...» («*Я так **хотела**...*»), когда говорит о желании стать взрослой. В языке прослеживается и стратегия

выражения наивности, где всё ещё детское восприятие мира сталкивается с действительностью.

Героиня пытается определить себя через «ярлыки». Например, она делает несколько списков: кем она когда-то была, кто она сейчас и кем она никогда не будет. Что интересно, в последнем случае героиня пишет «Jeg vil **aldrig** være» («*Я **никогда** не буду*»), и через категорическое «aldrig» Виола безапелляционно, со свойственным юношеству максимализмом, заявляет о своих намерениях. Стоит отметить, что слово изображено заглавными широкими буквами и заштриховано, показывая решительность и уверенность героини в своих словах, а также о болезненном отношении ко взрослым словам, которое она хочет скрыть (см. табл.2).

Героиня предпринимает разные способы понять и описать себя, найти те слова, что ей соответствуют. К примеру, она вспоминает то, что о ней говорили другие люди (члены семьи, знакомые), поэтому данные реплики изобилуют оценочной и сравнительной лексикой. В то же время реплики персонажей противоречат друг другу по содержанию, и благодаря этому читатель чувствует, что Виола ощущает себя потерянной и не вписывающейся в мир, который критикует её, что бы она ни делала, и где как будто все лучше неё самой её знают («...som om alle andre ved det meget bedre end mig selv»). С этим же часто сталкиваются реальные подростки, когда все вокруг говорят им, какими они должны быть (см. табл. 3).

Героиня пытается определить себя через, с одной стороны, роль по отношению к другим людям и в чём она может быть уверена, с другой — через лексику, выражающую испытываемые ею эмоции и черты характера, при этом из-за пометок в скобках и вопросительных знаков читатель понимает, что у героини нет полной уверенности в правоте своей оценки.

Оценка Виолы самой себя

Кем была	Кто сейчас (роль)	Какая сейчас (характер и чувства)	Кем никогда не будет
Bedsteveninde — лучшая подруга	5.-klasse-elev — пятиклассница	Ensom (nogle gange) — одинокая (иногда)	Voksen — взрослой
Johans kæreste — девушка Йоханеса	Datter, Barnebarn — дочь, внучка	Ked af det (indimellem) — расстроенная (временами)	En dulle med grød i hjernen — шлюшкой с куриными мозгами
En frø i skolens teaterstykke om Noahs ark (Hvorfor lige en FRØ?) — лягушкой в школьном спектакле о Ноевом ковчеге (Почему именно ЛЯГУШКУ?)	Papstoresøster— сводная старшая сестра Lillesøster — младшая сестра	Vred — сердитая	En der udnytter andre — той, кто использует других

En på internettet, der var 16 år og kaldte sig «Drømmerpige» — той особой 16 лет в интернете, которая называла себя «Девушкой мечты»	Skilsmissebarn — ребёнок разведённых родителей	Genert (tit) — застенчивая (часто)	Fattig — бедной
	Skolepatrulje — член школьного патруля	Modig (måske) — смелая (может быть)	
		Grim (er jeg?) — уродливая (разве?)	
		Kedelig? — скучная?	
		Sjov, ond, sød — забавная, злая, милая	

Продолжение табл.2

		Dulle fra byen (i lige uger), bonderøv (i ulige uger) — шлюшка из города (по чётным неделям), деревенщина (по нечётным неделям)	
--	--	---	--

Несмотря на то, что оценка Виолы самой себя приведена в романе в виде списков, в них прослеживается эмоциональная оценка написанному и даже отношение к другим людям. Так, видно возмущение Виолы тем, что она играла лягушку (поскольку на слове делается акцент через написание заглавными буквами), а от определённых пунктов идут нарисованные стрелки к людям, подходящим под характеристику (например, от » En dulle med grød i hjernen» к однокласснице).

Табл. 3

Оценка Виолы людьми со стороны

...verdens sødeste lille puttegris — самый милый поросёнок на свете (бабушка)	Dumme lort — тупая кашка (сводный брат)
Du ligner virkelig din mor — Ты так напоминаешь свою мать (папа)	Du ligner fuldstændig din far — Ты совсем как твой отец (мама)
Du trænger vist til at blive fikset — Тебя нужно накрасить и причесать (сестра)	Er det virkelig nødvendigt at se sådan ud? — Обязательно надо выглядеть вот так? (отчим)

Man kan virkelig mærke, at du bor halvdelen af tiden på landet — (Легко можно заметить, что половину времени ты проводишь в деревне (одноклассницы в городе))	Hun tror, hun er noget, bare fordi hun bor i byen. — Она думает, что что-то из себя представляет только потому, что живёт в городе (одноклассницы за городом)
Du er altså lidt buttet. — Ты немного потолстела (одноклассница)	Du ligner jo en pind! — Тошная как палка! (мачеха)
Du er fuldkommen normal — Ты совершенно нормальная (врач)	

По таблицам можно сделать вывод, что героиня сталкивается с трудностями в понимании и оценке самой себя, и это преимущественно видно через противоречащую друг другу лексику (оценочные существительные и прилагательные) в репликах семьи и знакомых Виолы и через наличие вопросительных знаков и уточняющих слов при собственной оценке.

Растерянность героини подчёркивается лексическим повтором в конце — «FORVIRRET!!!» («*НЕ ПОНИМАЮ!!!*»), — также изображённое жирным шрифтом, похожим на многократно повторенные линии от ручки. В этой же главе есть разворот с силуэтом человека. В первом случае внутри нарисован скелет, во втором — часть карты. Героиня в который раз задаётся вопросом «HVEM ER JEG?» («*КТО Я?*»), поскольку героине так и не удалось найти ответ на этот вопрос. На страницах можно заметить обилие вопросительных знаков, подчёркивающих запутанность героини в себе.

Взросление — важная часть жизни человека, и героиня пытается разобраться в своём взрослении и развитии с помощью науки, рассматривая стадии развития бабочки, с которой отождествляется Виола (и в её лице подростки в целом). Информация подаётся в формате, напоминающем

школьный учебник биологии, что выглядит знакомо и близко для читателя-подростка. Даже название соответствующей главы (BLOMSTER OG TRÆER (*ЦВЕТЫ И ДЕРЕВЬЯ*)) снабжено схематичным изображением цветка в разрезе с подписанными частями растения: Bægerblad (*чашелистик*), Frugtanlæg (*пестик*), Støvknep med pollen (*пыльники с пыльцой*), Kronblad (*лепесток*), Frøanlæg (*семяпочка*) (см. Приложение 3).

Для сходства с учебником биологии используется язык, обладающий признаками научного стиля изложения: обилием терминологии, логичностью, точностью фактов. Язык нельзя назвать полностью научным, поскольку в нём присутствует оценочная лексика художественного стиля (*dårligt* — *ужасный*, *forunderlig* — *чудесный*, *smuk* — *красивый*), и тем самым создаётся иллюзия, что это пересказ статьи учебника в исполнении подростка. Кроме того, сам формат страницы схож с учебником: даются названия четырёх стадий развития (*æg* — *яйцо*, *larve* — *гусеница*, *puppe* — *куколка*, *voksen citronsommerfugl* — *взрослая лимонница*), и к каждой есть иллюстрация и лаконичное, но ёмкое описание. Что касается описания развития Виолы, то тут наблюдается попытка рассказать о развитии героини в том же стиле: есть четыре стадии развития (*baby* — *младенец*, *lille pige* — *маленькая девочка*, *pige i pubertet* — *подросток*, *voksen* — *взрослая девушка*), каждая сопровождается иллюстрацией и описанием, в котором Виоле даётся характеристика в околонуучном стиле. Виола и сама видит себя бабочкой, проходящей через несколько стадий развития: героине снится сон, в котором она из «куколки» превращается в «бабочку» (параллелизм с изображением на обложке и главная мысль романа, повторяющаяся на многих страницах). Спальный мешок имитирует кокон, внутри которого и происходит превращение, сопровождаемое различными звуками, поэтому применяются ономотопеи (см. табл. 6).

Через упрощённую форму подаётся объяснение о наследовании внешности и черт характера от родителей. Для этого в графическом виде на примере пары разноцветных роз и пары лягушка-жираф показаны первый и

второй законы Менделя (закон единообразия гибридов первого поколения и закон расщепления), когда противоположные признаки находятся в отношении неполного доминирования. Таким образом, в графическом романе предпринята попытка через понятный язык и аналогии объяснить такие вопросы, как наследование генов и развитие человека — вопросы, которые могут быть важны целевой аудитории романа.

С помощью паралингвистических средств наглядно продемонстрировано взросление Виолы через её речь — при передаче детской речи на письме идёт стилизация под детскую речь и потому намеренно допущены орфографические ошибки (finer вместо finder (*найдем*), FАЯ — FAR (*nana*), dete — dette (*это*), bræv — brev (*письмо*), evit — evigt (*навечно*)), а также с помощью кривого, неуклюжего почерка (см. Приложение 4).

Виола пытается узнать о себе больше, проходя тесты в интернете, читая статьи и изучая журналы, что также свойственно значительному пласту подростков. Через роман даётся представление о том, что подросток (и человек в целом) — сложное существо в плане чувств, черт характера и поведения, что может запутывать ещё больше. Так, через прохождение теста о себе Виола понимает, что не может дать на вопросы однозначного ответа, поскольку всё всегда зависит от ситуации (даже отношение к цвету). Единственное, в чём она уверена — это в том, что она не «жаворонок» (это подчёркивает синтаксис предложения, в котором эмфаза на первом слове: «A-menneske er jeg ikke» — *Жаворонком я точно не являюсь*).

2.2 Коммуникативные стратегии при изображении окружающего мира протагониста

При передаче окружающего мира главной героини перед автором стояли такие задачи, как воссоздание общения Виолы с семьёй, друзьями и знакомыми (одноклассники, учителя), демонстрация подросткового взгляда

на мир и «взрослые» проблемы и передача спорных ситуаций именно с точки зрения подростка.

Для достижения требуемых коммуникативных стратегий автором применяются разные средства.

Табл.4

Коммуникативные стратегии и средства их достижения

Коммуникативная стратегия	Средство визуального языка	Паралингвистическое средство	Средство визуального языка
Отвращение	Det stinker som eddike! (Воняет как уксус!) s.19		Гримаса отвращения
Испуг и предупреждение	De kravler op ad dine ben! (Они ползут по твоим ногам!)/ Pas på! (Осторожно!) s.19		Широко открытые рот и глаза
Команда	Slå dem ihjel! (Дави их!) s.19		
Радость	Hi-hi-hi-hi-hi-hi Ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha		Улыбки
Возмущение	HVORFOR SKAL DU HELE TIDEN BESTEMME OVER MIG? (ПОЧЕМУ ТЫ ВСЁ ВРЕМЯ МНОЙ КОМАНДУЕШЬ?) (s.47)	Зубчатый филактер, заглавные буквы для всей реплики	Широко открытый рот, говорящий язык тела

Гнев	DU DRIVER MIG TIL VANVID! (ТЫ СВЕДЁШЬ МЕНЯ С УМА!) (s.48)	Заглавные буквы для всей реплики	Героиня в виде монстра
Запрет (табличка)	ANGANG FORBUDT (ПРОХОД ЗАПРЕЩЁН) (s.72)	Крупный шрифт	Запрещающий знак
Приглашение (табличка)	Velkommen til FEST (Добро пожаловать на ПРАЗДНИК) (s.93)	Выделенное жирным первое слово и большой шрифт FEST	Табличка на входе

Автором предпринята попытка повторить непринуждённую манеру общения между людьми. Разговорная речь отличается эмоциональной окрашенностью и неформальностью. С точки зрения стилистики используется разговорный (сниженный) стиль.

Диалоги Виолы с друзьями и знакомыми имеют схожие черты с диалогами с семьёй — они наполнены разговорными выражениями и экспрессивной лексикой. Например, диалог Виолы и её подруги Сары в детстве изобилует междометиями, восклицаниями и императивами для передачи лёгкого и эмоционального детского общения, а так же, при необходимости, пунктирным оформлением границы филактера (обозначение шёпота).

При передаче общения Виолы-подростка с одноклассницами речь наполнена слэнгом и англицизмами. Англицизмы встречаются и в окружающем героиню мире (слова, которые как вошли в состав датского языка, так и нет).

Англицизмы в устной речи и окружающем мире

Речь	Окружающий мир
Hot or not (s.52)	Shop (s.45)
Cool stil (s.56) (положительная оценка)	Test
Wow (восхищение)	Tips
Shit (раздражение)	Model
McDonald's	Blog
Nice (s.57) (положительная оценка)	Party (s.79)
Posh (положительная оценка)	Hot gossip
	Trekants drama
	Image
	Makeover
	Supermodel
	Mega
	To do
	Nice score trics

Для создания динамичной «звучащей» картинки автором активно используются ономотопеи — и в речи персонажей, и для озвучивания различных процессов.

Табл. 6

Ономатопеи в устной речи и окружающем мире

Речь	Окружающий мир
Grrrr! (s.26) — Pppp! [раздражение]	Zap zap (s.22) — Щёлк щёлк [кнопки телефона]
WRAAAAAH (s.48) — P-P-P-P [рычание монстра]	Zip (s.34) — Вжик [молния спального мешка]
	Blurp-blop/blup-rumle-flop — Бульблып/Бульк-уррррр-хлабысь [звуки превращения]
	BLAM (s.47) — БАХ
	BIP-BIP-BIP/ZIU-ZIU-ZIU/MEG-MEG-MEG/WIU-WIU-WIU/ZAK-ZAK-ZAK (s.48) [игрушечный пистолет]
	Klik (s.86) — клик [затвор фотоаппарата]
	RPIPIPIPIING (s.88) — TPIPIPIPIPI
	BOINK (s.89) — БУУУМС [удар о дверь]

Для имитации живой настоящей речи и эмоций персонажей автором такие возможности вербального языка, как междометия, разговорные выражения и слэнг и ненормативная лексика.

Табл.7

Средства имитации живой речи

Междометия	Разговорные выражения	Ненормативная лексика
	Слэнг	

Pssst!	En stræber s.17 (зубрила)	Dumme lort! s.22 (Тупая какашка!)
Mmmm? (s.10)	Lækrest (s.53) — прикольный	For fanden i lede møghelvede (s.89) — Чёрт возьми
Av! (s.19) — Ай!	At ligner en million (s.56) — Выглядеть на миллион	
Hi-hi-hi-hi-hi-hi Ha-ha-ha-ha-ha-ha- ha (s.19) — [смех]	Åh pjat — Ерунда	
Åh (s.22) — О [восхищение]	Kæft	
Suk — Эх [вдох]	Pis (s.58) — Блин	
Hmmm — Хм-м-м- м [задумчивость]	Pjat med dig (s.93) — Да брось ты	
Bla-bla-bla-bla (s.46) [поток речи]		
Hæ hæ — Хе-хе		
Aj (s.53) — Боже [удивление]		
Åhh (s.60) — Нуу		
Ak — Ах [сожаление]		
Ååååååååååh! (s.77) [крик ужаса]		
Aaaaaaaaah! [наслаждение едой]		

Pust. Støn (s.82) — Уф. Ох [стон от физического усилия]		
Ryh (s.86) — Уф		
Hurra! (s.87) — Ура!		
Bøvs (s.89) — Рыг		

То есть, для воспроизведения живой разговорной речи применяются самые разные средства, которые свойственны и речи людей в реальной жизни. Несмотря на небольшое количество реплик, которые есть не на каждом фрейме, читателю понятно, что происходит и какие эмоции испытывают героини, поскольку их слова и действия сопровождаются ярко выраженными мимикой эмоциями (улыбки, сморщенные носы).

С темой семьи очень плотно связана проблема смерти. В романе это выражается через эпизод со смертью дедушки, о которой героиня говорит иносказательно: «Det sidste, min farfar byggede, var en kiste til sig selv» («*Последним, что сделал дедушка — был гроб для самого себя*»), а эмоции героини передаются через визуальный язык. Читатель может почувствовать грусть Виолы из-за смерти близкого человека благодаря выбранным для последних фреймов тонам (чёрный, серый, бледно-зелёный) и изображениям чёрной земли, гроба и облетевших деревьев, хотя в вербальном выражении там есть только фраза «Nu ville han kunne fortælle mig, hvordan det er at være **død**» («*Теперь он смог бы мне рассказать, каково это — быть **мёртвым***»). При этом последний фрейм этой главы связан визуальными средствами (чёрным цветом) с началом другой главы (см. Приложение 5).

Кроме смерти дедушки, героиня и о других событиях в своей жизни говорит не напрямую, что тоже в определённой мере свойственно

подросткам, которым сложно сказать откровенно о своих проблемах и переживаниях. Например, родители героини разводятся, но она сообщает об этом так же, как до этого говорила о переезде лучшей подруги: «Sara var min bedste veninde, indtil hun flyttede» («*Сара была моей лучшей подругой до того, как переехала*») и «Min far flyttede også» («*Мой папа тоже переехал*»). Через используемую героиней лексику можно сразу сделать вывод о её отношениях, например, с младшим сводным братом: «Kun på toilettet kunne jeg være i fred for ham» («*Только в туалете я могла от него отдохнуть*»). Или Виола говорит, что у неё так и не появилось лошади («...jeg fik aldrig en hest»), но замечает, что у неё появился отчим, собирающий волосы в конский хвост («...fik jeg en papfar med hestehale»). Для передачи отношения героини к членам семьи используется оценочная лексика: «раздражающий младший брат» (*irritierende lillebror*), «самая милая и красивая старшая сестра» (*den sødeste og smukkeste storsøster*), через которую проявляется её чувства по отношению к ним. Передают отношение к брату и уточнения, в которых присутствуют ономастопеи и восклицательные знаки для достижения в реплике крайнего раздражения : «Vred (især på min lillebror. **Grrrr!** Har lyst til at være rigtig ond!» — *Сердита (особенно на моего младшего брата. Грррр! Как же мне хочется быть настоящей злыдней!)*

Информация о семье часто подаётся посредством визуального языка, например, изображения генеалогического древа (*stamtræ*) в виде обычного дерева, увешанного портретами родственников и предметами (пила, скрипка и т.д.), которые могут означать профессию предка (например, рядом с портретом дедушки на ветке расположен стол, поскольку он был столяром), и ветви простираются вплоть до времён викингов (на самых дальних ветвях изображён драккар).

Об отношении Виолы к бабушке можно понять через её рассказ о ней (оформленный как школьное сочинение на тетрадных листах с закорючками и рисунками на полях — вещь, свойственная многим людям), проиллюстрированный яркими, счастливыми изображениями (красивый

бабушкин дом, улыбающаяся бабушка). При этом в «реальности» вид бабушкиного дома резко отличается с описанным в сочинении. Серый, унылый вид на бабушкин дом и дождь контрастирует с солнцем и радостью до этого. Читатель видит табличку «TIL SALG» («ПРОДАЁТСЯ») и заколоченную досками дверь в дом бабушки. Всё становится понятно благодаря фрейму, на котором изображено здание с вывеской «PLEJECENTER» («Дом престарелых»). Виола продолжает попытки разобраться в своей наследственности и себе — она спрашивает, почему она не похожа на бабушку и замечает, что она «...er jo slet ikke så fin» («...ведь не такая красивая»).

Отношение героини к людям передаётся и посредством ассоциаций, поскольку многие вещи (мебель в комнате, цвета) в том числе связаны и с ними.

Табл.8

Ассоциации цветов и предметов (в т.ч. с близкими людьми)

Предмет	Отрицательная ассоциация	Положительная ассоциация
Blå (синий цвет)	Blinklys på ambulancen (мигалки на скорой помощи для заболевшего дедушки)	Første huller i skyerne efter regnvej (первые просветы в небе после дождя)
Grøn (зелёный цвет)	Brændenælder (боль от крапивы)	Den er grøn i maj, når jeg er hos min far på landet... (времяпрепровождение с отцом)

Rød (красный цвет)	Blod (падение с велосипеда)	...til min sidste fødselsdag (подарок на день рождения)
Gul (жёлтый цвет)	Misundelse (светлые волосы сестры)	Citronsommerfugl (лимонница)
Hvid (белый цвет)	Sne (холод и грязь)	Sne (снеговики)
Sort med prikker (чёрный с точками)	-	Sky (ночное небо, разговоры с отцом)
Bonbonglas (бабушкина банка для конфет)	-	Принадлежала бабушке , героиня хранит в ней красивейшие (smukkeste) вещи
Kommoden (комод)	-	Достался от дедушки
Borde (столы)*	-	Дедушкины столы для проведения праздника

*При упоминании столов (s. 92: «Man kan aldrig få borde nok» — *Столов много не бывает*) Виола с улыбкой говорит цитату умершего дедушки (s.11), что тоже свидетельствует о тёплом отношении Виолы к родственнику.

Для передачи правдоподобных разговоров подростка со взрослыми автором применяются такие лингвистические средства, как глаголы в повелительном наклонении и восклицательные предложения (упрёк, приказ:

Stå nu op, Viola! — *Сейчас же вставай, Виола!*) и фразы, которые в нейтральной речи не употребляются (Nu gider jeg ikke siger det mere! — *Я больше не хочу этого слышать!* (от мачехи Виоле) — «gider ikke» в датском означает крайнюю степень нежелания и оценивается как отрицательная эмоция). Из паралингвистических средств отмечаются набранные заглавными буквами реплики и зубчатое оформление филактеров, что означает, что персонаж кричит. При этом рассматриваются не только отношения родители-ребёнок, но и старший ребёнок-младший ребёнок, и типичные для братьев и сестёр отношения продемонстрированы в большей степени через визуальный язык: например, перепалка между героиней и младшим братом, когда он шумит и мешает ей, а она начинает злиться (что передаётся через зубчатый филактер-крик героини и её трансформацию из человека в злобного монстра).

При этом не исключены и разговоры, в которых подросток обращается ко взрослым как к авторитету с большим жизненным опытом, например, вопросы Виолы отцу «Kunne du lide sig selv, da du var på min alder?» («*Ты себе нравился, когда был в моём возрасте?*») и «Kan du bedre lide dig selv nu?» («*Сейчас ты себе нравишься больше?*») — здесь героиня пытается найти ответы на мучающие её вопросы.

Так как автор показывает мир глазами подростка, автор даёт возможность увидеть, например, лицемерие и досаду на взрослых. Это видно через сцену, в которой мама с раздражением командует Виоле (что выражается через императивы Sluk (*Выключи*), Læs (*Почитай*), частицу nu (*уже*) и восклицательные знаки в конце предложений) почитать что-нибудь вместо того, чтобы смотреть телевизор, однако через некоторое время читатель видит, как мама уже сама смотрит телевизор и шикает на Виолу, когда та задаёт ей вопрос: «Shhh, Viola, ikke lige nu! (*Шшшш, Виола, не прямо сейчас!*). То же самое видно в эпизоде с телепередачей, в которой один из спикеров в агрессивной форме утверждает о вреде телевизора для подростков. Агрессию персонажа автор передаёт посредством визуального

языка (активная мимика — нахмуренные брови, широко открытый рот с вылетающей слюной, активная жестикуляция — указывание пальцем, размахивание рукой) и вербального: императивы (tænk — подумайте), восклицательные предложения, частицы, подчёркивающие в данном случае раздражение говорящего (da — *же*, jo — *ведь*), сравнения с отрицательной коннотацией (slatne padde³ — безжизненные амфибии), ненормативная лексика — fordukkende lort (*чёртово дерьмо*). Лицемерие говорящего становится очевидным, когда ведущий замечает: «Nu må du ikke glemme, at du...selv er del af et tv-program...(*Вы не должны забывать, что вы... и сами сейчас в телевизионной передаче*). Героиня прямо говорит и о том, что взрослые никогда не слушают детей: «Men man lytter jo aldrig til børn» (*Но детей ведь никогда не слушают*), «Jeg må vist vente, til jeg bliver voksen» (*Я должна подождать, пока стану взрослой*).

В лексике прослеживается желание подростка быть частью группы, быть похожим на других и не чувствовать себя аутсайдером, что передаётся через прилагательные со значением «правильный» и предлог, означающий принадлежность: det rigtige outfit (*правильный наряд*), Du er RIGTIG (*Ты — то, что НАДО*), Du er MED (*Ты — в ТЕМЕ*).

При этом передаются и противоречащие друг другу желания (Kan man være sød og populær samtidig? — *Можно ли быть хорошим и популярным человеком одновременно?*) и неуверенность героини в правильности своих поступков — например, через частицу «jo» — «Men Anna er jo ikke min veninde» (*Анна ведь не моя подруга*), когда героиня выбирает продолжить прогулку с популярными одноклассницами, а не пойти с Анной, которой нужно вернуться домой. Героиня пытается оправдаться перед самой собой: «...ville de **aldrig** spørge mig igen» (*...они бы **никогда** не позвали меня снова*).

Правдоподобно воспроизведено времяпрепровождение с одноклассницами (поход по магазинам). Для этого изображена городская

³ En padde (дат.) — во втором значении используется в качестве оскорбления человека, которого можно посчитать ленивым или глупым (Den danske ordbog (URL: <https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=padde>)).

улица с большим количеством рекламных вывесок, характеризующихся ярким фоном (розовый, зелёный, синий, желтый и т.д.), заглавными буквами, жирным шрифтом и побудительными предложениями с целью привлечь внимание и призвать зайти в магазин и совершить покупку.

Табл. 9

Коммуникативные стратегии при имитации уличных вывесок

Вывеска	Перевод	Используемые средства
SHOP AMOK UDSALG	БЕЗУМНАЯ РАСПРОДАЖА В МАГАЗИНЕ	Крупный шрифт, стрелка-указатель
SMIL med STIL	УЛЫБАЙСЯ со СТИЛЕМ	Эмфаза на конкретных словах посредством написания заглавными буквами, побудительный глагол
LÆKKER PÅ 5 MINUTTER	КОНФЕТКА ЗА 5 МИНУТ	Крупный шрифт, декоративные детали
Tag et kviklån og få ALT hvad du ØNSKER	Возьми быстрый займ и получи ВСЁ, что ХОЧЕШЬ	Эмфаза на конкретных словах посредством написания заглавными буквами и жирным шрифтом, побудительный глагол
STRAKS	БЫСТРО	Зубчатый край вывески, крупный шрифт

KØB 10 og få den sidste GRATIS	КУПИ 10 и получи последнюю БЕСПЛАТНО	Иллюстрация, эмфаза на определённые слова, курсив
Ny hud NU og HER	Новая кожа СЕЙЧАС и ЗДЕСЬ	Жирный шрифт, эмфаза на «здесь и сейчас», восклицательный знак
FORKÆL DIG SELV Du fortjener det!	ПОБАЛУЙ СЕБЯ Ты этого заслуживаешь	Побудительный глагол, крупный шрифт, восклицательный знак

Кроме того, при изображении телефонов и компьютеров в качестве паралингвистического средства используются различные шрифты для правдоподобности (s.45, 53, 58).

Анализ графического романа «Pssst!» показал, что авторы ставят своей целью написание подросткового романа, в котором читатель мог бы узнать самого себя. Достижению этой цели способствует стилизация романа под личный дневник для установления доверительных отношений с юным читателем и создания эффекта узнаваемости у читателя взрослого.

В ходе анализа было выявлено, что для достижения коммуникативных стратегий внутри текста при общении персонажей (выражение радости, раздражения, любви, задумчивости) преимущественно использовались эмоционально-окрашенная лексика, междометия, ономотопеи, слэнг с точки зрения вербального языка и особое оформление филактеров, пунктуации и вариаций шрифта с точки зрения паралингвистических средств.

Для достижения коммуникативных стратегий, направленных на создание правдоподобного образа среднестатистического подростка (поиск себя, самоидентификация, размышления о жизни и своего места в ней), в основном применялись такие средства, как эмоционально-описательная

лексика (существительные и прилагательные), выражающая чувства, номинативная лексика (существительные), обращение к философским категориям и риторические вопросы, обращение к документам (журналы, учебник биологии). Также авторами создаётся узнаваемый образ датского города, в котором живёт протагонист. Для налаживания коммуникации с читателем использовалось такое средство, как обращение протагониста к самому читателю.

Язык романа отличается простотой и сжатостью информации (основной прием — синтаксическая и коммуникативная компрессия) — это диктуется как жанром графического романа и ограниченностью пространства, так и стилизацией под язык общения девочки-подростка). Краткость вербального языка компенсируется средствами визуального языка (выражения лиц персонажей, декорации) и другими паралингвистическими средствами.

3. Коммуникативные стратегии в графическом романе «Jammers Minde» Аллана ван Хансена

Графический роман «Jammers Minde» («Скорбные воспоминания») Аллана ван Хансена в основе своей содержит текст одноимённых мемуаров Леоноры Кристины (дочь короля Кристиана IV, которая писала мемуары во время заключения в Синей башне (Blåtårn) с 1663 по 1685 гг.) и художественное воссоздание сцен из мемуаров и эпохи XVII века в формате комикса. В данном графическом романе автор даёт читателю возможность погрузиться во времена эпохи барокко и изнутри увидеть тюремную жизнь XVII века глазами женщины, превратившейся из первой леди королевства в преступницу. Графический роман начинается повествованием с ареста Леоноры Кристины в Англии в 1663 году, когда её возвращают на родину и заключают в Синюю башню.

3.1 Коммуникативные стратегии исторической достоверности

В графическом романе «Jammers Minde» Аллан ван Хансен прежде всего преследует стратегию создания иллюзии исторической достоверности. Для понимания всех включённых А. ван Хансеном иконических и вербальных документов, с опорой на которые создан графический роман, читателю требуется определённый багаж фоновых знаний в областях культуры, науки и искусства.

Для достижения эффекта достоверности автор применяет различные средства как вербального, так и визуального языков. Прежде всего, это использование в основе романа реальных исторических документов:

1. Вербальные: мемуары Леоноры Кристины, адаптация мемуаров Лины Круг, поэма Томаса Кинга, цитаты из Шекспира, рецепт эпохи барокко.

2. Иконические: портреты эпохи барокко, натюрморты, газета «Den danske Mercurius», гравюры.

Кроме того, в романе упоминаются и включаются в сюжет исторические личности, живописные цитаты, лингвистические архаизмы. Автор показывает события, которые происходили в то время, и уделяет большое внимание изображению костюмов барочной эпохи, манере общения людей и их поведению (этикет, иерархия в отношениях, разница между знатными и простыми людьми). К примеру, в романе упоминаются персоналии, жившие с Леонорой Кристиной в одно время: Томас Кинго, с которым Леонора Кристина вела переписку во время заключения, или Агнете Софи Будде, пытавшаяся убить аристократку Биргитту Скил (присутствует только в заметках к роману). В романе присутствует глоссарий, в котором даны разъяснения ко всем упомянутым персоналиям, терминам, художественным произведениям и событиям.

Кроме того, автор добавил в конец романа бонусные материалы: портрет Леоноры Кристины в исполнении Геррита ван Хонтхорста (1647), семейное древо Леоноры Кристины, код к расшифровке писем, использовавшийся ею и Корфитцем Ульфельдтом (см. Приложение 6).

Иллюзия исторической достоверности достигается с помощью стилизации языка, визуальных и словесных цитат, архаизмов.

Конкретные средства для достижения исторической достоверности присутствуют на обложке романа «Jammers Minde», для которого в стиле графики романа была скопирована известная всем датчанам картина Карела ван Мандера «Леонора Кристина с волком» (1643). Это сделано с целью уже с самого начала погрузить читателя в атмосферу XVII века, в которой жила Леонора Кристина. Во-вторых, данная стилизация изображения создаёт иллюзию достоверности всем последующим иконическим историям (см. Приложение 7).

Среди лингвистических средств можно выделить обращения *Madame*, *hr. Frøken*, *Frue*, которые в современном датском (кроме *Jomfru* —

«незамужняя женщина») используются в повседневной речи в ироничном смысле.

В графическом романе повсеместно появляются вставки из мемуаров, как оригинала, так и адаптированных на современный датский язык Линой Крог: обращение Леоноры Кристины к своим детям, её подпись, даты пребывания (поскольку на момент начала написания мемуаров Леонора Кристина провела в Синей башне 11 лет), повествования от первого лица в каждой главе.

Поскольку в XVII веке при датском королевском дворе говорили на нижненемецком языке и, соответственно, Леонора Кристина владела им, в романе есть фразы на немецком языке (к примеру, название одной из глав «*Lat se sterven vör en Düvel*», являющееся цитатой из мемуаров), которые также являются одним из средств исторической достоверности. При этом на протяжении всего романа встречаются цитаты на латинском языке — так автор подчёркивает образованность Леоноры Кристины.

Среди визуальных средств стилизации в романе есть изображения исторических символов (эмблемы, гербы и т.п.), например, изображение герба Ульфельдта как сопутствующее изображение к главе «*Død over forræderen*» («Смерть предателю») — главе, посвящённой символической казни Корфица Ульфельдта через повешение и четвертование деревянной фигуры. Герб читатель видит разбитым, тем самым автор передаёт сообщение о падении того человека, которому этот герб принадлежит (см. Приложение 8).

На страницах, демонстрирующих тюремную жизнь Леоноры Кристины, прослеживается влияние на А. ван Халлена картин датского художника Кристиана Сартмана (1843-1917), известного своими работами на исторические сюжеты и, в частности, серией полотен, посвящённой Леоноре Кристине.

3.2 Внутритекстовые коммуникативные стратегии

Внутритекстовые коммуникативные стратегии в романе направлены на передачу таких эмоций персонажа, как ужас, страх, одиночество, а также таких речевых стратегий, как требование, приказ, мольба. Они выражаются с помощью эмотивов, междометий, ономатопей, чрезмерную пунктуацию, через паралингвистические средства (вид филактера, размер шрифта) и через визуальный язык (эмоции персонажей, цветовую гамму фреймов).

В то же время частью замысла А. ван Хансена является построение коммуникации с читателем, а потому внутритекстовые стратегии за счёт сильной эмоциональности позволяют оказать психологическое воздействие на читателя романа. При этом некоторые средства, используемые для внутритекстовых стратегий, осовременивают текст. Тем самым автор делает роман более понятным и простым, приближает события прошлого к современному читателю и создаёт так называемый эффект «присутствия», благодаря которому реципиент более полно воспринимает эмоции и чувства персонажей и больше верит в их достоверность.

К таким средствам относится некорректное для барочной эпохи использование местоимений. Если во вставках из мемуаров Леоноры Кристины при обращении используется местоимение «I», то для того, чтобы подчеркнуть незавидное положение героини и уничижительное к ней отношение, автор применяет местоимение «du» — «ты», которое не могло использоваться в то время в подобном качестве, и которое стало использоваться в Дании между почти всеми людьми после реформы в 60-х годах XX века.

Помимо свободного обращения с местоимениями в романе используются и другие лингвистические средства, которые не отвечают выбранной эпохе повествования, но которые играют роль в эмоциональной составляющей, передавая негодование, злость, страх, резкость в общении. На протяжении всего романа часто встречаются восклицательные предложения,

используемые для разных речевых стратегий: это усиление эмоциональности, приказы, угрозы, выражение страха (допрос).

Вставки из мемуаров идут от первого лица, а страницы с «классическим» комиксом — от третьего. И если записи от первого лица передают только видение событий с точки зрения Леоноры, то комиксы направлены на то, чтобы взглянуть на происходящее с точки зрения повествователя. При этом сцена, описанная от первого лица, иногда не совпадает с нарисованным вариантом, читатель может взглянуть на сцену с разных углов обзора, прочувствовав её более полно.

Картина «Леонора Кристина с волком» используется не только для погружения в соответствующую эпоху, но и для эмоционального воздействия на читателя посредством исключительно визуального языка. В главе, где Леоноре Кристине снится кошмар, читатель вновь видит перед собой эту картину в цветном оформлении (внизу подписан автор и дата), а затем героиня как будто «сходит» с полотна и оказывается в чёрно-белом сне (см. Приложение 7). Несмотря на почти полное отсутствие вербального языка в этой главе, читатель легко понимает эмоции Леоноры Кристины и происходящее за счёт чётко прорисованных эмоций на лице и игре цветом — цвет появляется вновь только когда она просыпается и оказывается в реальности. Доминирующим цветом этой главы является красный (красное платье, красное одеяло, красная кровь), который акцентирует внимание на наиболее важных деталях, и, хотя во «сне» цвет отсутствует, испытываемый персонажем ужас передан через изображение Смерти (отсылка к аллегорическому сюжету «Пляска смерти» — *Dance macabre*), людей с пустыми глазницами и графическому изображению оторванных конечностей.

А. ван Хансен погружает читателя в иллюзию течения времени через демонстрацию натюрморта. На протяжении всей главы «*Lat se sterven vör en Düvel*» (цитата из мемуаров) читатель видит перед собой только постепенно меняющийся натюрморт (следует отметить, что элементы натюрморта напоминают те, что изображены на голландских натюрмортах XVII века

Питера Класса, Мартены Буллемы де Стомме, Виллема Хеды и т.д.) — увядающий цветок тюльпана, иссыхающие и плесневеющие фрукты, летающую и в итоге умирающую муху, что, как и сюжет *Dance macabre*, передаёт идею эпохи барокко о тленности всего сущего, выражающуюся во многих произведениях живописи того времени (см. Приложение 9). Оба примера, хотя и отнесены к стратегиям психологического воздействия, также работают и на иллюзию исторической достоверности.

На иллюзию времени в романе работает тема трансформации и изменения — в главе «*Omnia mutantur, nihil interit*» («Всё меняется, ничего не исчезает» — цитата из Овидия) Леонора Кристина наблюдает за оказавшейся на её столе гусеницей, постепенно превращающейся в куколку, а затем в бабочку. На некоторых фреймах есть гравюры и иллюстрации XVII века: «Кабинет диковин Оле Ворма» из посмертно выпущенного труда натуралиста и медика «*Museum Wormianum*» (1655), иллюстрация 1667 г. из труда датского анатома и геолога Нильса Стенсена, на которой сравниваются зубы акулы и ископаемые зубы, титул из книги датского врача Томаса Бартолина «*De Unicornu Observationes Novae*», на котором оригинальная иллюстрация заменена изображением единорогоподобного существа под авторством итальянского учёного Улиссе Альдрованди для его книги «История чудовищ» (1642).

Другим таким приёмом можно считать включение в сюжет ключевых исторических событий (показательная казнь Корфитца), которая при обладании соответствующими знаниями позволит читателю отследить дату происходящего.

А. ван Хансен активно использует разный шрифт для передачи чувств героини. Особенно это заметно на разворотах в конце главы «*Med ryggen mod muren*», где на двух последних разворотах читатель видит только чёрно-белые изображения с преимущественно чёрным цветом и вкраплениями красного — в окрас шрифта и кричащих теней. Многие фразы и реплики,

имитирующие крик, выполнены крупным или постепенно увеличивающимся шрифтом, отчего страницы как будто наполняются звуком.

Многие приёмы, которые Аллан ван Хансен использует в своём графическом романе, схожи с приёмами, применяющиеся при съёмке кино. Как правило, в высокохудожественных фильмах можно увидеть наличие общей цветовой гаммы фильма, которая по замыслу создателей требуется для передачи тех или иных ощущений, символов, эмоций и т.п. То же самое наблюдается в «Jammers Minde» — на протяжении всего романа доминируют одни и те же цвета: багровый, оттенки синего и голубого, серый, чёрный, белый. В целом гамма тусклая, создающая мрачное беспросветное настроение и атмосферу воспоминаний о сложном, трагическом прошлом. При этом персонажи романа бесцветные, цветом обладают только предметы их одежды (например, цвета платья Леоноры Кристины соответствуют цветам на картине).

А. ван Хансен использует отдельную гамму для эпизодов, демонстрирующих подсознание героини (сон, сцены встреч с Корфитцем как флэшбеки) — монохромную, что часто можно встретить в кинематографе для разграничивания сцен из прошлого и настоящего; сцена таким образом резко контрастирует по сравнению с остальными, как акцентируя внимание на её важной роли в сюжете, так и передавая ход мыслей персонажа, позволяя читателю «заглянуть в голову» героя и вжиться в него.

Помимо чёрно-белой гаммы для презентации внутреннего мира Леоноры Кристины А. ван Хансен использует заимствованный из литературы приём: делает вставки из мемуаров, которые написаны от первого лица, то есть даёт возможность услышать внутренний голос героини. При этом сцены в формате комиксов идут от третьего лица — хотя теоретически данный формат позволяет передавать мысли персонажей при помощи специальных филактеров (в виде облаков с отрывистыми хвостами), автор использует только филактеры для устных реплик героев.

Аллан ван Хансен не ограничивается только мемуарами при выборе ключевых сцен романа — в сюжет вплетены также сцены, свидетелем которых сидящая в тюрьме Леонора Кристина быть не могла. Эти сцены предназначены для расширения мира, заключённого в повествовании, благодаря чему усиливается его правдоподобность и многогранность за счёт демонстрации событий и личностей того времени.

В то же время формат графического романа во многом схож с фотографией — каждая страница, фрейм, созданные автором, неслучайны. И, как уже было сказано, данный формат позволяет сгладить проблему редуцированной отобранности, и потому почти всё, появляющееся на страницах, несёт в себе смысл. В связи с этим имеет смысл решить, что предложенные Роланом Бартом концепты *studium* и *punctum* справедливы и для изображений в романе. *Studium* в романе направлен на воссоздание эпохи XVII века (здания, задние планы, одежда), то есть на историческую достоверность, тогда как *punctum* (то субъективное, что затрагивает смотрящего) больше направлено на эмоциональную коммуникацию с читателем. Мимика на лицах, реплики в диалогах, выбранная цветовая гамма, игра шрифтами направлены на воздействие на читателя, которое поможет ему сопереживать главной героине и воспринимать её и других персонажей как реальных, когда-то живущих людей.

Коммуникативные стратегии романа дополняют друг друга, создавая у читателя ощущение, что всё, описываемое и показываемое в романе, действительно имело место быть именно в таком виде.

В целях конструирования реалистичного мира (эпохи XVII века), Аллан ван Хансен прибегает и к различным лингвистическим средствам, тем самым либо погружая в необходимую историческую действительность, либо создавая иллюзию реального общения. Это, с одной стороны, помогает читателю вжиться в повествование, а с другой производит ощущение достоверности и объективности романа.

В романе наблюдаются различные виды отношений между дневниковыми записями и стрипами. Чаще всего записи Леоноры соседствуют с названием главы (на пустом листе) и сопутствующим изображением, после чего дальнейшая часть главы отводится на попытку автора объективно раскрыть содержимое этих записей (несмотря на наличие художественного вымысла, изображённое А. ван Хансеном работает на создание достоверности: одежда, эмоции персонажей). В некоторых главах дневниковые записи помещены внутри главы, между стрипами, расширяя и углубляя показанное во фреймах и выполняя роль авторского текста — комментарии дают больше информации о происходящем. Такие вставки помещены в виньетки, что похоже на книжное оформление книг прошлого.

Отдельные отношения между вербальным и визуальным языком на разворотах с названиями глав — роль изображения интерпретативная, символическая. Оно не иллюстрирует название главы, а имеет *большее* отношение к её содержанию, являясь, например, каким-либо предметом из последующего повествования («Alt, der fødes, dør» («*Всё, что рождается, умирает*») — детская тряпичная кукла).

Для достоверной передачи прямой речи используется набор определённых приёмов. Ограниченное пространство филактеров требует краткости реплик и включения в них только самого необходимого, но для передачи прямой речи эта ограниченность может играть на руку, поскольку сама прямая речь зачастую характеризуется компрессией.

В графическом романе на страницах с комиксом почти отсутствует авторский текст и филактеры с мыслями персонажей, поскольку на этих страницах А. ван Хансен создаёт иллюзию объективного видения сцен, и, соответственно, при взгляде на происходящее от третьего лица не имеет возможности узнать мысли персонажей. Другая ситуация со вставками из мемуаров — они соответствуют исходной форме: первое лицо, субъективное восприятие событий (в данном случае от лица Леоноры Кристины), ненадёжный рассказчик.

На страницах-комиксах присутствуют только реплики персонажей: они характеризуются эмоциональностью, красочностью и краткостью, поскольку ограниченное пространство филактера требует спрессованности текста и вмещает только необходимый минимум.

В некоторых случаях используется парцелляция — она позволяет разбить длинные предложения и создать смысловую связь между несколькими стрипами или разбить при необходимости длинное предложение на несколько частей и передать законченную мысль. Автор использует прерывистую прямую речь, которая тем самым соединяет отдельные фреймы в одно целое, при этом речь не в обязательном порядке соответствует визуальному языку — вербальный и иконический языки часто противоречат друг другу или не совпадают. В одном из эпизодов поэма Томаса Кинго звучит в его прочтении на протяжении главы, тем самым сопровождая и служа фоном для происходящих в главе событий. В другом эпизоде ЛК читает письмо Корфитца, где парцелляция сначала связывает «настоящее» с воспоминанием, а затем соединяет всё воспоминание Леоноры Кристины (см. Приложение 10).

Через речь персонажей автор передаёт разницу между людьми благородного происхождения и простыми горожанами. Прямая речь горожан города изобилует экспрессивной и устаревшей нецензурной лексикой из словаря XVII века (føj, heks, skiden-slatte, kødso, pfui (нем.)), в ней встречается обилие повелительного наклонения при обращении к другим (Kom! Hør!), благодаря чему воссоздаётся резкая речь, так как в датском языке использование повелительного наклонения может восприниматься как грубость. Однако в данной сцене это не воспринимается оскорбительно — такая речь обычна для людей этого сословия. Это заметно и на примере использования грубой экспрессивной лексики («barmfagre tøs» — досл. «грудастая шлюха») при обращении мужчины к женщине, которое, судя по улыбке на лице героини, воспринимается не как оскорбление, а как грубоватое заигрывание. Присутствует также экспрессивная лексика, которая

усиливает вкладываемые в реплики эмоции (så **skide** koldt, du ligner **sgu** en), и краткие формы некоторых слов, подчёркивающие более простую речь (*hva* вместо *hvad*, *ha'* вместо *have*).

Для передачи агрессии, злости, раздражения, а также для выделения приказов автором используются восклицательные предложения. Повелительное наклонение используется и в репликах Леоноры Кристины, когда она обращается к своим служанкам (Hjælp!, Gå op!), что объясняется её знатым происхождением и наличием вертикальной иерархии в их отношениях.

В романе речь идёт о событиях, в результате которых Леонору Кристину и её мужа стали считать предателями страны, что также находит отражение в вербальном языке. Автор задействует ненормативную лексику (ругательства) в попытке показать отношение общественности к Леоноре Кристине (в контрасте с её собственным видением себя), которая применялась в XV-XVIII вв. (føj, skiden-slatte, kødso) и встречается в словарях того времени (Moths ordbog). В конце романа автор поместил компиляцию прозвищ и оскорблений, применяемых по отношению к женщинам, из этого словаря. Наблюдается и лексический повтор — слово *forræder* (*предатель*) в начале романа толпа выкрикивает Леоноре Кристине, а в главе с показательной казнью — деревянной имитации Корфитца.

Для того, сделать речь более живой и реалистичной (например, передать интонацию), в некоторых репликах используются троеточия в конце предложения, поскольку это создаёт видимость оборванной мысли, задумчивости персонажа. У троеточия есть и другая функция — создание эллипсиса, который делает необязательным прописывание реплики целиком (в филактере только основные для действия детали), при этом появляется иллюзия протяжённости реплики во времени, образуется эффект «подслушанного разговора». Для этой же цели используется написание слово с многократным повторением букв (sreeeejjll) и увеличивающимся кеглем на каждой букве — передача крика при падении.

Для большей реалистичности речи в реплики вставляются междометия, которые передают различные эмоции персонажей: Åh (Gud)! — изумление, hmmmff! — недовольство, Pfui — презрение, Ha! — насмешка. Также подчёркивают сильные эмоции, «громкость» реплик и знаки препинания (Frederik!!, ...Hva?!). С этой же целью автор регулирует размер самих филактеров и шрифта: некоторые крики (с. 29 и 21) помещаются в *большие* филактеры, чем остальные реплики (heks!! Nej!! Stop!). Для передачи крика может применяться и использование только заглавных букв (DER! с. 20).

Из числа паралингвистических средств автором задействованы символы (шифр для переписки ЛК и Корфитца), ноты (персонаж поёт). Также автор использует разные шрифты для разных текстов. Реплики персонажей, названия глав выполнены шрифтом, имитирующем написание пером. При этом вставки из мемуаров Леоноры Кристины напечатаны. Можно предположить, что это сделано для того, чтобы придать вставкам из дневника большую весомость, поскольку это вставки из адаптированного исторического документа.

В результате анализа графического романа «Jammers Minde» были выявлены основные коммуникативные стратегии, направленные на создание иллюзии исторической достоверности, а также внутритекстовые стратегии, оказывающие в то же время психологическое воздействие на читателя. Для стратегий, создающих иллюзию исторической достоверности, применялись различные вербальные, визуальные и смешанные средства. В первую очередь архаизмы, среди них обращения, более в датском языке не используемые, устаревшие грамматические формы. Кроме того, на стилистическом уровне активно используется интертекстуальность для воссоздания эпохи барокко, поэтому в романе присутствуют живописные цитаты (либо соответствующие показываемой эпохе, либо посвящённые ей), и отсылки к явлениям того времени: Анатомический театр, вербальные цитаты Томаса Кинго, Шекспира; кулинарные рецепты из исследований эпохи барокко. Помимо этого, автором создаются узнаваемые декорации Копенгагена эпохи барокко.

При этом были использованы стратегии осовременивания текста при помощи современных форм местоимений, приведение грамматики в соответствие с современными нормами датского языка; добавление эпизодов, изначально отсутствующих в мемуарах Леоноры Кристины, для создания иллюзии правдоподобности показываемого.

Для достижения внутритекстовых стратегий для передачи эмоций персонажа (гнев, растерянность, страх, угроза) использовались такие лингвистические средства, как: экспрессивная лексика, эмотивы, а также паралингвистические приёмы: избыточная пунктуация (при передаче гнева и страха), использование символов (ноты для передачи пения персонажа), соответствующее оформление филактеров и шрифтов (утолщённая граница, разный размер шрифта) и их взаимодействие с визуальным языком — изображёнными на лице персонажей эмоциями и построением кадра. В то же время данные внутритекстовые стратегии призваны оказать воздействие на читателя и дать ему возможность прочувствовать эмоциональное состояние персонажей.

Заключение

Настоящее исследование имело целью изучение коммуникативных стратегий в креолизованном художественном тексте (на примере графического романа) и анализ средств вербального языка, а также их сочетание со средствами визуального языка и их взаимодействия, с помощью которых автор выстраивает коммуникативные стратегии.

Для проведения исследования были проанализированы два графических романа: молодежный роман «Pssst!» и исторический роман «Jammers Minde». В ходе исследования были выявлены основные коммуникативные стратегии:

1) коммуникативные стратегии для передачи внутреннего и окружающего миров и внутритекстовые коммуникативные стратегии в романе «Pssst!»;

2) коммуникативные стратегии для построения иллюзии исторической достоверности и внутритекстовые коммуникативные стратегии, оказывающие также эмоциональное влияние на читателя.

В результате исследования коммуникативных стратегий креолизованного текста на примере графических романов «Pssst!» и «Jammers Minde» были определены коммуникативные стратегии и выявлены основные средства вербального и визуального языков и их взаимодействия для достижения коммуникативных стратегий.

Несмотря на разнонаправленность взятых для анализа графических романов в жанровом плане, можно сделать вывод о похожем подходе к выбору и использованию средств. Так, для достижения правдоподобности изображаемых миров, в романе «Pssst!» воссоздается мир, окружающий среднестатистического подростка. Для передачи современной речи подростка используются такие вербальные средства, как слэнг, обращения, англицизмы и эмотивы, междометия, онomatопеи для передачи эмоциональности

протагониста. В плане смешанных средств используется изображение современной техники и соответствующих ей шрифтов. Точно так же в романе «Jammers Minde» автором для коммуникативных стратегий исторической достоверности применяются средства языка, характерные для изображаемой им эпохи (обращения, устаревшие языковые формы, архаизмы). Помимо этого, авторами создаются узнаваемые декорации, в которые помещены главные герои романов — современный датский город в «Pssst!» и Копенгаген эпохи барокко в «Jammers Minde».

Кроме того, сходство можно установить и в используемых средствах при построении коммуникативных стратегий психологической направленности. Преимущественно используются такие средства, как экспрессивная лексика и эмотивы, а также паралингвистические приёмы (особая пунктуация при выражении гнева/растерянности/страха, использование символов, соответствующее оформление филактера, различные шрифты) и их взаимодействие с визуальным языком — изображёнными на лице персонажей эмоциями, выбранными для фреймов цветовыми гаммами и построением кадра. Так, в романе «Pssst!» для передачи чувств подростка (растерянность, неуверенность, запутанность, одиночество) активно используются эмотивы, вопросы протагониста самому себе, паралингвистические средства (чрезмерное использование вопросительных и восклицательных знаков). В «Jammers Minde» похожие средства используются для передачи чувств протагониста — страха, одиночества.

Использование наиболее подходящих средств при построении коммуникативных стратегий позволяет настроить коммуникацию с читателем. Реализация коммуникативных стратегий в текстах обоих романов решает художественные задачи и выстраивает взаимодействие автора с читателем. Достоверное изображение подросткового мира в «Pssst!» позволяет настроить коммуникацию с основной целевой аудиторией (дети и подростки) с одной стороны, и, возможно, помочь взрослому человеку

понять подростка с другой стороны. В то же время правдоподобное воссоздание эпохи барокко в романе «Jammers Minde» позволяет, с одной стороны, погрузить читателя в историческое прошлое и дать о нём представление, а, с другой стороны, приблизить прошлое к современному человеку. Также это даёт возможность ближе познакомиться с личностью человека в целом и с одной из точек зрения на жизнь Леоноры Кристины в частности.

Список литературы

Источники

1. Herzog A., Clante K. *Pssst!* København: Høst & Søn/Rosinante & co, 2013. 96 s.
2. Krogh L. *Leonora Christinas Jammers minde, udgivet og bearbejdet af Line Krogh*. København: Gyldendal Publ., 2014. 272 s.
3. Ulfeldt L.C. *Leonora Christina Grevinde Ulfeldts Jammers Minde, en egenhændig skildring af hendes Fangenskab i Blaataarn i Aarene 1663–1685, udgivet af S.Birket Smith*. Kjøbenhavn: Gyldendalske Boghandels Forlag (F. Hegel & Søn), 1869. 240 s.
4. van Hansen A. *Jammers minde – en grafisk roman*. København: Arabesk Publ., 2019. 208 s.

Словари и справочная литература

5. *Dictionary by Merriam-Webster*. Available at: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/graphic%20novel> (accessed: 05.10.2020).
6. *Ordbog over det danske sprog*. Available at: <https://ordnet.dk/ods> (accessed: 14.11.2020).
7. *Holberg ordbog*. Available at: <https://holbergordbog.dk/> (accessed 20.12.2020).
8. *Moths ordbog*. Available at: <https://mothsordbog.dk/> (accessed 20.12.2020).

Литература

9. Агаркова О. А. Коммуникативные стратегии и тактики комплиментарных высказываний. *Филологические науки в России и за рубежом: материалы I Междунар. науч. конф.* СПб: Реноме, 2012. С. 95-97
10. Анисимова Е.Е. *Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизированных текстов): Учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз.вузов.* М.: Издательский центр «Академия», 2003. 128 с.

11. Арнольд И.В. *Стилистика. Современный английский язык*. М.: Флинта: Наука, 2002. — 384 с.
12. Баранов А. Н., Добровольский Д.О. Постулаты когнитивной семантики. *Известия АН. Серия: Литература и язык*, № 1, 1997. С. 11-21.
13. Барт Р. *Camera Lucida*. М.: Ad Marginem, 2011. 272 с.
14. Береговская Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование. *Вопросы языкознания*, №3.1. М., 1996. С. 32-41.
15. Бернацкая А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние. *Речевое общение. Вып. 3*. Красноярск: КрасГУ, 2000. С. 104–110.
16. Борисова И. Н. *Русский разговорный диалог: структура и динамика*. М.: ЛИБРОКОМ, 2005. 347 с.
17. Броженко С.В. Стратегии и тактики речевого воздействия в рекламном дискурсе (на материале рекламных текстов банковских услуг). *Вестник ЧелГУ*, 2011. С. 11-15.
18. Бюлер К. *Теория языка. Репрезентативная функция языка*. М.: Универс, 1993. 504с
19. ван Дейк Т.А. *Язык. Познание. Коммуникация*. М.: Прогресс, 1989. 300 с.
20. Вежбицкая А. *Сопоставление культур через посредство лексики и прагматики*. М.: Языки русской культуры, 2001. 293 с.
21. Гавра Д.П. *Основы теории коммуникации*. СПб.: Питер, 2011. 288 с.
22. Галкова И.А. *Языковые средства выражения эмоций в романе Д. Дюморье «Таверна «Ямайка»*. Режим доступа: <https://nsportal.ru/nprospo/gumanitarnye-nauki/library/2015/09/18/yazykovye-sredstva-vyrazheniya-emotsiy-v-romane-d> (дата обращения: 18.03.2021).
23. Германова Н.Н. Коммуникативная стратегия комплимента и проблемы типологии речевых этикетов. *Язык и модель мира: Сб. научн. трудов. Вып. 416*. М., 1993. С. 27-39.

24. Головина Л. В. *Влияние иконических и вербальных знаков при смысловом восприятии текста* (автореф.) М., 1986.
25. Дементьев В.В. Фактические и информативные коммуникативные замыслы и коммуникативные интенции: проблемы коммуникативной компетенции и типология речевых жанров. *Жанры речи*. Саратов, 1997. С. 34-43.
26. Иссерс О. С. *Коммуникативные стратегии и тактики русской речи*. 5-е изд. М.: ЛКИ, 2008. 288 с.
27. Карпова Н.А., Морева А.В. Коммуникативные тактики побуждения в речевом жанре (на материале административного объявления в русском и немецком языках). *Язык и культура*, №1 (9), 2010. С.24-32.
28. Кашкин В.Б. *Введение в теорию коммуникации*. М. Флинта, 2020, 223 с.
29. Кириллова Н.Н. Коммуникативные стратегии и тактики с позиции нравственных категорий. *Вестник НГТУ им. Р.Е. Алексеева. Серия «Управление в социальных системах. Коммуникативные технологии»*, №1, 2012. С.26-33.
30. Клюев Е. В. *Речевая коммуникация. Успешность речевого взаимодействия*. М.: Рипол классик, 2002. 187с.
31. Кравец М . А. Коммуникативная стратегия : систематизация определений, подходы к разработке. *Вестник ВГУ. Серия: Экономика и управление*. No1, 2013. С. 149-153.
32. Ломагина А. В., Гулькова К. М. Авторская стратегия создания образа эпохи в историческом графическом романе (на примере романа А. ван Хансена «Скорбные воспоминания», Дания, 2019). *Исследования языка и современное гуманитарное знание*, т. 3, No 1, 2021. С. 69–79.
33. Макаров М. Л. *Основы теории дискурса*. М. ИТДГК "Гнозис", 2003. 280 с.
34. Мельничук О.А. Проблемы интерпретации художественного текста. В кн: О.А.Мельничук, Т.С. Нифанова, Н.В. Халина и др. *Язык в*

- исследовательском поле гуманитарных наук. Архангельск, Поморский университет, 2008. С. 5–41.
35. Морозова И.О. *Англицизмы в современном русском студенческом сленге*. Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/anglitsizmy-v-sovremennom-russkom-studencheskom-slenge-sopostavitelnoe-issledovanie-na-mater> (дата обращения: 10.04.2021).
 36. Мустайоки А. С. Коммуникативные неудачи сквозь призму потребностей говорящего. *Язык и мысль: Современная когнитивная лингвистика*. М., 2015. С. 543-557.
 37. Пойманова О.В. *Семантическое пространство видеовербального текста* (автореф.). М., 1997.
 38. Роджерс Э., Агарвала-Роджерс Р. *Коммуникации в организациях*. М.: Экономика, 1980. 176 с.
 39. Салахова А. Г. *Дискурс: функционально-прагматический и функциональный аспекты: коллектив*. Челябинск: ЧелГУ, 2008. 71 с.
 40. Сорокин Ю.А., Тарасов, Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. В кн.: В.Ф. Петренко, Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов и др. *Оптимизация речевого воздействия*. М.: Наука, 1990. С.180–186.
 41. Столярова Л. Г. Синтаксическая специфика языка комиксов. *Известия ТулГУ. Гуманитарные науки*. №2, 2010. С. 429-436.
 42. Увижева А. Т., Крашенников А.Е. Лингвостилистические особенности языка комикса на примере немецкого графического романа «Kinderland». *Статья в сборнике трудов конференции «Диалог культур — диалог о мире и во имя мира»*. Магадан, 2019. С. 288-292.
 43. Шмид В. *Нарратология*. М.: Языки славянской культуры, 2003. 312 с.
 44. Шмид В. *Отбор и конкретизация в словесной и кинематографической нарративах*. Режим доступа: <http://narratorium.rggu.ru/article.html?id=2017636> (дата обращения: 16.04.2021).

- 45.Якобсон Р. Лингвистика и поэтика. *Структурализм: "за" и "против"*.
Режим доступа: <http://philologos.narod.ru/classics/jakobson-lp.htm> (дата обращения: 15.05.2021).
- 46.Baetens J. Graphic novels. *The Cambridge History of the American Novel*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011. P. 1137-1153.
- 47.Cohn N. *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury Academic, 2013. 221 p.
- 48.Eisner W. *Graphic Storytelling & Visual Narrative*. Tamarac: Poorhouse Press, 1996. 192 p.
- 49.Elleström L. Mediernes modaliteter. *Medialitet, intermedialitet og analyse*. Aarhus Universitet, 2012. S. 13-49.
- 50.Larsen. M.E. *Litteraturguide til Annette Herzog og Katrine Clante: Pssst!* København, Høst & Søn/Rosinante & co, 2015. 22 s.
- 51.McCloud S. *Understanding comics*. NY: Harper Perennial, 2004. 216 p.
- 52.Ossipova J. *Brug af engelske låneord i det danske slangsprog* (Bacheloropgave). Tartu, 2017.
- 53.Presser H. Das Buch von Buch. Hannover, 1978. 496 s.
- 54.Saraceni M. *The Language of Comics*. London: Routledge, 2003. 121 p.
- 55.Sauerbier S. D. Worter bildlich, Bilder wortlich. Schrift und Bild als Text. Probleme der Wort-Bild Correlation. *Die Einheit der semiotischen Demisionen*. Tübingen, 1978. S.27-94.
- 56.Thorhauge T., Cortsen R.P. Den grafiske roman gør tegneserien til seriøs litteratur. *Information*, 2012. Available at: <https://www.information.dk/moti/2012/12/grafiske-roman-goer-tegneserien-serioes-litteratur> (accessed: 31.10.2020).
- 57.Ursini F.-A. Review of Neil Cohn's «The Visual Language of Comics». *Mutual Images Journal*, V.2, 2017. Available at: https://www.researchgate.net/publication/314875763_Review_of_Neil_Cohn%27s_The_Visual_Language_of_Comics (accessed: 20.05.2021).

58. Williams V.K., Peterson D.V. Graphic Novels in Libraries Supporting Teacher Education and Librarianship Programs // *LRTS Library Resources & Technical Services*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/272645188_Graphic_Novels_in_Libraries_Supporting_Teacher_Education_and_Librarianship_Programs (accessed: 01.11.2020).

Глава «24 Часа» — несоответствие вербального и визуального языка





VIOLA

A) BABY B) LILLE PIGE C) PIGE I PUBERTET D) VOKSEN

a) Altid blå øjne ved fødsel. Kan hverken gå eller sidde. Skriger højt ved tørst og sult. Har endnu ikke kontrol over afføringen, derfor undertiden streng lugt. Kræver omsorg døgnet rundt.

b) Hovedet er stadig stort i forhold til kroppen. Charmerende og aktiv, undertiden også krævende og lærmende. Mest glad og videregående. Optræder ofte i klynger med jævnaldrende. Øjenfarven er blevet fastlagt (her brun).

c) Tegn på begyndende pubertet. Forvandlingen til voksen er begyndt, men det vides ikke med sikkerhed, hvordan den fortsatte udvikling vil forløbe. Processen kan gøre individet usikkert. Søger gerne selskab, men kan også spinde sig ind i egne tanker. Ser mere kritisk end før på sig selv og andre. Det ydre er tit hårdt og blankt, mens det indre som regel er meget sødt, specielt i hjerte-regionen.

d) Eksempel på et muligt voksent eksemplar. Skønheden er kommet til udfoldelse. Ikke til at forveksle med andre. Den største usikkerhed er aflagt. Tilstræber familieklynge, men andre samlivsformer er også populære. Kan reproducere sig. Æggene befrugtes enkeltvis ved hjælp af et eksemplar af han-kønnet.



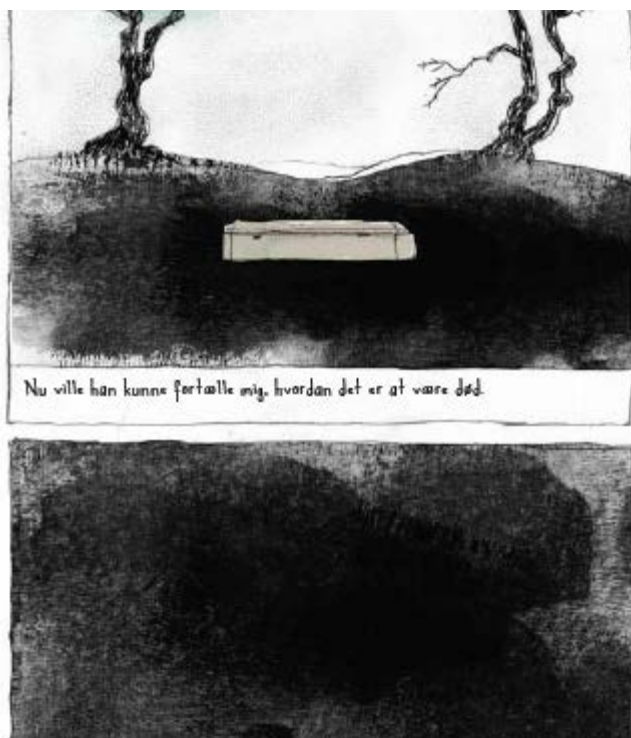
FAKTA:

Ses både alene eller i samvær med andre individer, gerne i huse, på veje og i haver, undertiden også i træer. Bevæger sig oprejst til fods, på cykel eller ved hjælp af andre transportmidler. Holder af mange slags føde, særligt af kirsebær. Elsker at solbade. Som camoufløge bruges gerne tøj af samme stilart som andre individer på lignende udviklingsstrin. Er dagsaktiv og sover om natten (almment kendetegn ved mennesker). Afvigelsér forekommer dag, særligt hos de 16-25-årige. Overvintrer indendørs i opvarmede huse, gerne foran fjernsyn. Forventet levetid ca. 80 år. Fjender: Mange

Имитация детского и подросткового почерка



Объединение двух глав посредством визуального средства (черного цвета)



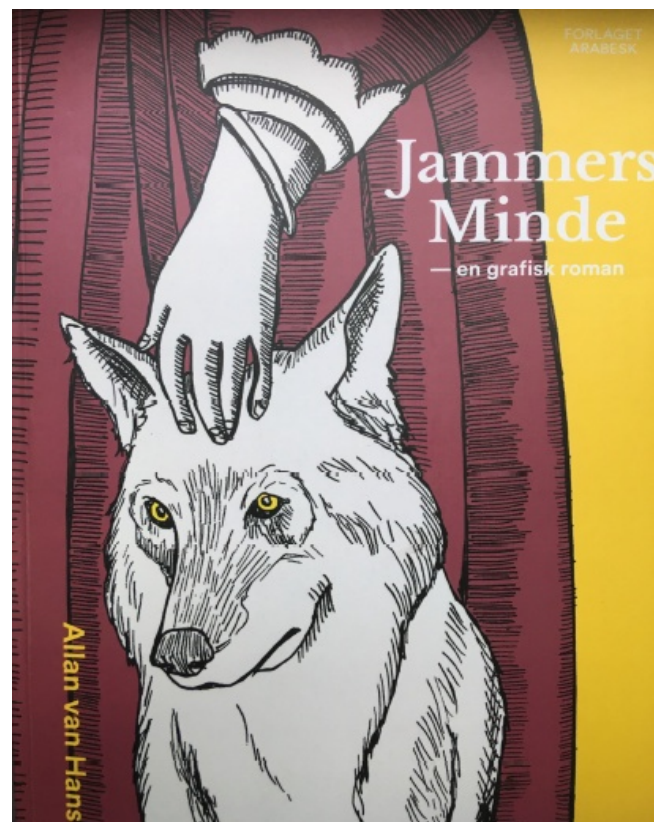
Vokseværk



Портрет Леоноры Кристины в исполнении Геррита ван Хонтхорста (1647),
семейное древо Леоноры Кристины



Картина Карела ван Мандера «Леонора Кристина с волком» (1643) —
изображение оригинальной картины и авторская адаптация



Разбитый герб Ульфельдта в главе «Død over forræderen» («Смерть предателю»)



Имитация голландских натюрмортов XVII века, Dance macabre

Jeg var svag og af hjertet aldeles ulykkelig, og da jeg ventede mig en nådig udfrielse og ende på min jammer, tav jeg stille og klagede mig ikke. Jeg svarede kun lidt, når kvinden talte til mig.

Da mine kræfter dagligt tog af, glædede jeg mig over, at det lakkede mod enden, og jeg lod den. 21. august slotsfogeden kalde og bad ham anmode om, at jeg fik en præst, som kunne give mig sakramentet.



71

Når jeg havde diskuteret længe og trættet min hjerne og grædt så meget, at der ikke syntes at være flere tårer i mig, faldt jeg i søvn, men vågnede forskrækket, fordi jeg i drømme havde forfærdelig grusomme fantasier. Så jeg gruede for at sove og begyndte igen at klage min elendighed.



77



